
LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMEDIA DE LOISIRS
PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI
joystick
JANVIER 1996
N° 67 JANVIER 1996
REBEL ASSAULT 2
La saga continue
WARCRAFT 2 :
Encore mieux que prévu
THE
11TH HOUR :
C'est à cette
heure-là
que tu arrives !
T 2788 - 67 - 35,00 F
N°67 • JANVIER 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1200 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F
JANVIER 1996 • 35 F
67
joystick

Sommaire

JANVIER 1996





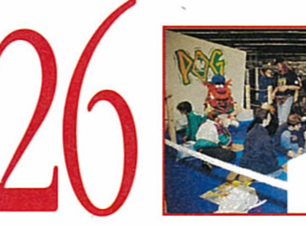


















LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Correspondant permanent aux USA : Sébastien Hamon
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Léo de Urlevan, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo, Cooli.
TESTS : Léo de Urlevan (Xavier Allard), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin), Pinky (Jérôme Bonnet), Tibérius (Pascal Pluchon) Cooli (bruno cardot).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Derek De La Fuente.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Djima Mérah, Michel Desangles, Marie-Noëlle Hedon, Bismuth Corinne3
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine
Couverture : ILLUSTRATION COUVERTURE REBEL ASSAULT 2 © LUCASARTS / UBI SOFT
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD ROM : Daniel Lauro - TCB - Mic Dax - Claude Lucas - Fabien Deleval.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 nos) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE
OJD
1994

La Résistance

ORGANE OFFICIEL DE LA LUTTE CONTRE L'ENVAHISSEUR
ET AUSSI UN PETIT PEU COURRIER DES LECTEURS DE JOYSTICK 67

Compagnons, n'allez pas croire que le courrier est "orienté" par mes soins. Je lis, je trie et je constate. Marrant, ce mois-ci, la résistance s'organise contre Kivousavez 95. Cyrille "Moulinex" Baron

Frisson dans le dos

"Voilà, je t'écris car j'ai peur d'une chose qui va sûrement arriver. J'ai peur qu'un certain Winsystem 795 ne remplace mon DOS chéri et ses commandes ARJ de deux lignes, ses problèmes de mémoire incroyable, ses edit config.sys, ses jolis batch. Snifff !
Je ne veux pas d'une interface conviviale et facile à utiliser, d'une arnaque qui ne sert à rien, qui bugge plus que la version précédente, qui résout tes problèmes de mémoire sans te demander ton avis. Je veux du texte, quelque chose de pas facile mais pas impossible, quelque chose où Doom n'est pas ralenti."

Greg

Désolé, mais tes craintes sont totalement fondées, et le DOS est très très mal barré. Remarque au passage, les commandes ARJ, c'est pas DOS puisque ARJ est un shareware. Le pauvre DOS n'est même pas capable de compacter des fichiers aussi efficacement. Cela dit, pour en revenir à ta préoccupation, on ne le pleurera pas non plus, le DOS de Billou. Oh non ! Ce qui est terrible, c'est que l'utilisateur n'ait pas beaucoup de choix. Entre un DOS biscornu, tordu, dépassé, mal conçu, préhistorique, le DOS quoi, et un Windows 95 lourdingue, totalement fermé, buggé à mort et également mal conçu, la marge de manœuvre est très réduite. Je ne parle pas de Windows 3.11 seulement destiné à faire tourner les applications Windows. Bref, on est un peu coincé, et c'est ça qui est redoutablement lourd. Il est certain que des jours sombres se préparent, mais au bout que va-t-on trouver ? "Celui qui a peur ne sème pas à cause des oiseaux". Tant que les éditeurs continueront à développer leurs programmes pour DOS, les amateurs de DOS (ou du moins les utilisateurs habitués à ce moindre mal) pourront dormir tranquilles. D'un autre côté, on voudrait bien aussi que les éditeurs développent des logiciels tirant vraiment parti du moteur 32 bits de Billou 95, qu'on puisse au moins se dire qu'on y a gagné quelque chose. Le truc, c'est de savoir si les programmeurs s'amuseront longtemps avec les deux systèmes à la fois. Et puis, pour te remonter le moral, il est certain que Windows 95 sera amélioré. On râle mais on ne se fait pas d'illusion, impossible d'endiguer le flot. Quand Microsoft décide que l'avenir appartient à Microsoft, on est obligé de s'écraser. À moins que d'autres acteurs de la scène informatique proposent une alternative... On en reparle avec les lettres suivantes.

C'est très cool

"Je suis l'un des membres fondateurs d'une petite association appelée Team OS/2 France. Cette association a pour but de promouvoir le système d'exploitation OS/2 et d'aider ses nouveaux utilisateurs*.
Les problèmes de mémoire sont très facilement résolus à partir d'OS/2. Bien sûr, tous les jeux DOS ne tournent pas sous OS/2 (environ 10 à 15 %), ceci parce que la plupart du temps ils ont été développés sans respecter les normes de programmation communément admises. Il serait intéressant que vos tests indiquent si le jeu tourne sous OS/2 et avec quels paramètres. Enfin, vous pourriez également renseigner vos lecteurs sur les jeux natifs OS/2 existant ou à venir. Outre les petits jeux en shareware et les portages de jeux connus (Sim City 2000, Lemmings, Doom, etc.), il existe des sociétés développant des jeux pour OS/2 uniquement, par exemple Galactic Civilization de Stardock, excellent jeu de simulation/gestion.
*Compuserve GO INFOFR section 18:Team OS/2 Fr. Bientôt présent sur Internet." A. Sabot-Durand, Paris.

Cadeau Linux

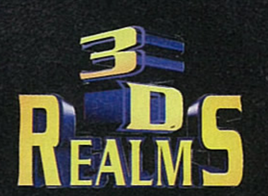
J'avoue que je n'ai pas testé Windows 95. Mais à force d'entendre dire que Billou ne fait que des systèmes buggés ou n'utilisant pas correctement la puissance des PC, j'ai décidé de parler de Linux (NDR : UNIX pour PC).
Le plus sympa, c'est le prix. Linux ne coûte que le prix du support et de l'emballage. Par exemple, j'ai acheté les quatre CD de Linux 89 F pièce. Une version pour débutant ne coûte que 170F. Elle contient un manuel d'installation, une disquette de démarrage PC et un CD-ROM. Cette version porte le nom de Plug and Play ! Si cette dernière est complète, la version sur 4 CD en revanche ajoute simplement d'autres outils, des jeux graphique, etc. En ce qui concerne la fiabilité, Linux est presque parfait. Je dis presque, mais à dire vrai ça approche les 99,99 %.
Certes, l'installation est un peu problématique pour un novice, encore que la version Plug and Play soit finalement assez bien faite dans ce sens. Et puis, il existe des bouquins, des sites sur Internet en français, etc.*
Linux, qui est donc une version PC d'UNIX, peut exécuter plusieurs programmes simultanément et ce sans problème de mémoire car un programme non utilisé est mis dans un cache disque. Il permet d'utiliser des applications graphiques, des cartes sonores (un peu complexe à configurer). Enfin, il offre l'opportunité à l'utilisateur de recompiler ses applications en fonction de sa machine. Il faudrait un bouquin pour tout décrire. Peut-être pourriez-vous en parler ?
*Pour se procurer Linux: DP-Tool Club, 99 rue Parmentier B.P. 745, 59657 Villeneuve d'Ascq."
NDR: A noter qu'un bouquin consacré à Linux sort chez Sybex: Linux Kit Complet. Christophe

Je le disais, la résistance s'organise. Certes, OS/2 est un système d'exploitation intéressant, dont certains à la rédaction nous rebattent les oreilles de temps à autre (Casque Noir pour ne pas le citer, dont le sport préféré est de passer d'un système à un autre tous les quinze jours ou presque). Le problème, c'est que les applications Windows, c'est bien pratique aussi. En fait, pour un joueur, DOS est encore ce qui reste de plus pratique. Pour ce qui est d'indiquer à chaque test si le produit tourne avec OS/2, certes, ce serait sympa mais franchement, nous n'avons pas le temps. D'autant que dans la même optique, il faudrait aussi les tester avec Linux. Quand on voit la galère que c'est déjà avec le DOS et Windows 95, désolé, on n'y arrivera pas. Linux justement. J'ai reçu ce mois-ci plusieurs lettres à ce sujet. Franchement, je crois que vous vous compliquez la vie. Pour certains utilisateurs, par exemple ceux désireux de profiter des joies du multitâche, Linux est indéniablement un excellent produit ; mais franchement est-ce bien raisonnable ? Quel utilisateur lambda sera capable de recompiler un jeu ? Si ces alternatives sont destinées à simplifier la vie, c'est raté.
Tout ça me met assez mal à l'aise, et là, je m'adresse au novice. J'utilise pour ma part la version 6.2 du DOS de Microsoft ainsi que Windows 3.11 auquel j'ai adjoint PC Tools for Windows. Je râle, je m'énerve encore devant l'incohérence des deux premiers, mais franchement ça marche. D'ailleurs, c'est seulement parce que je travaille également sous Windows que j'ai jugé utile d'ajouter la prothèse PC Tools. Un joueur ou un consommateur de logiciels multimédia peut s'en passer. Bref, problème de mémoire ? Connais pas ! Le plus incroyable, c'est que je n'ai même pas de multiboot ! Au pire, je vire doskey et/ou Smartdrive de temps en temps si ça coince (1 jeu sur 10), et des jeux, mon disque dur en voit passer un paquet : des gros, des petits, des bêta versions et même des versions "gros bêta" ! Et n'allez pas croire que je suis un expert. Mes études d'Arts graphiques saupoudrées d'un peu de Philo en cours du soir ne me mettent pas au-dessus du commun des mortels lorsque je suis face à une machine. La seule différence peut-être, c'est que j'ai lu le manuel du DOS, la Bible de Windows ("Micro Applications") et que j'ai fait l'effort de comprendre. Certes, le DOS est une catastrophe, certes, Windows 3.11 n'est pas un modèle de convivialité, mais avec un minimum de bonne volonté, ça tourne. Comme toute chose – pardonnez-moi ce truisme – l'informatique nécessite un minimum d'apprentissage ; et bon nombre d'utilisateurs, simplement parce qu'ils utilisent souvent l'ordinateur dans un esprit ludique, refusent de faire cet apprentissage. Comme mes parents lorsqu'ils se trouvent face à la programmation d'un magnétoscope, ces utilisateurs baissent les bras en disant : "Ça ne marche pas", "Je ne comprend pas". Ben ouais, c'est normal, c'est nouveau. Et si vous achetez un instrument de musique ou une voiture, vous vous imaginez que ça va aller tout seul du premier coup ?
Tout ça pour dire que Windows 95 ou pas, c'est à l'utilisateur de se prendre en main s'il veut tirer parti de sa bécane. OS/2, Linux ou... DOS, tout est bon à condition de ne pas croire que ça marche tout seul.


Pour sauver la terre,
il faut passer par la boucherie.


APOGEE


FormGen
INCORPORATED


3D REALMS









«Ce jeu donne un sacré coup de vieux au jeu référence. Sidérant et doté d'une réalisation et d'une jouabilité parfaite.»
MPC

«Duke Nukem est une révolution qui regorge de nouveautés et d'innovations, il va devenir la nouvelle référence.»
GEN 4

«Attention : Il ne s'agit pas d'une pâle copie. DN arrive à temps pour changer le genre.»
JOYSTICK

«Duke Nukem, s'avère le meilleur jeu du genre... Un must en préparation.»
PC FUN



ENTREZ DANS UN UNIVERS RADIOACTIF



- Option mode graphique SVGA.
- Modem et possibilité de réseau jusqu'à 8 joueurs.
- Courir, sauter, voler en jetpack, ramper dans les égouts et les conduits d'aération, marcher sur la lune, voyager en métro, voiture, navette spatiale... EPOUSTOUFLANT !
- Narguer vos ennemis avec RemoteRidicule™ (Envoyer des messages digitalisés aux autres joueurs).
- Nager, tirer à la surface de l'eau et dans ses profondeurs.
- Armes futuristes et sur-puissantes, lance-flammes, grenades télé-déclenchables, mines antipersonnel, canons réducteurs, leurres (hologram-box) et grands coups de Rangers.
- Vous pouvez tout détruire sur votre passage, buildings, ordinateurs, caméras de sécurité, ponts, murs, plafonds... EXPLOSIF !
- Editer vos propres niveaux, vos textures, vos ennemis...

Le futur des jeux 3D ne sera plus jamais le même.



SOMMAIR



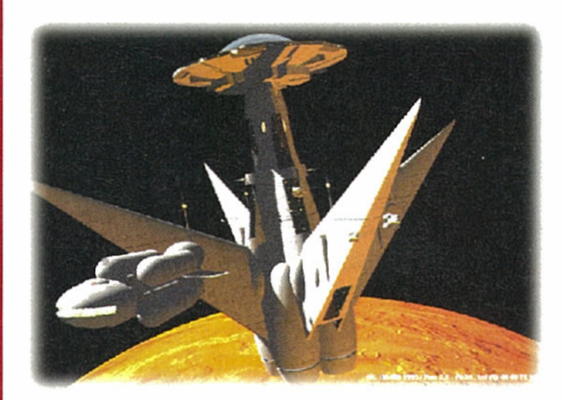
Voici le premier CD-Rom écologique, utile. Avant toute chose, permettez-moi de vous dire qu'il faut que vous achetiez un bon millier d'exemplaires du journal que vous avez entre les mains pour en tirer pleinement parti. Plus, c'est mieux. Il faut aussi que vous construisiez une maison sur roulement à billes. C'est fait, bon, parfait. Maintenant, fixez aux murs de votre maison de longues et solides lattes de bois. Sur ces dernières, scotchez tous vos CD. Les jours de grand vent, la prise d'air sera tellement forte que la maison tournera et vous procurera ainsi de l'énergie. Avec une installation correcte, vous pourrez moudre le café, produire de l'électricité, faire fuir les voleurs, faire envie à vos voisins, épater la galerie, avoir un lit vibrant gratuitement, avoir de l'eau chaude et plein de beaux Joystick. Gardez-en au moins un pour le glisser dans votre lecteur de CD.



Lancez le CD-Rom en vous plaçant sur votre unité CD-Rom et en tapant Joystick.
Vous commencez à connaître nos différentes rubriques, n'est-ce pas ?

LES DESSINS

Voici quelques-unes des créations des lecteurs de Joystick ; bien entendu, on en veut encore plus. À vos palettes.



LES SORTIES

Les jeux les plus attendus avec leur date de sortie. Bien entendu, ces dates nous ont été fournies par les éditeurs, les éternels optimistes. Oui je dis ça parce que en relisant un ancien Joy de décembre 93, je me suis aperçu que Trilobyte annonçait la sortie de The 11th Hour dans les prochains mois.

LES GREETINGS

Toujours les mêmes.

LES ANIMATIONS

Elles sont bien belles comme tous les mois. Continuez !

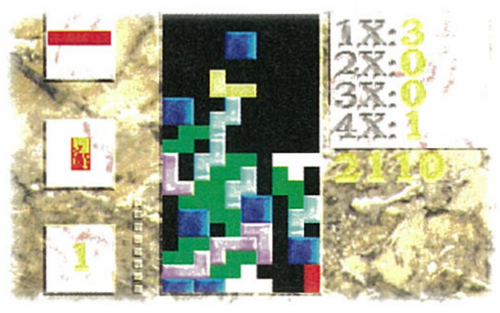
LES SHAREWARES

En cas de problème, retournez sous DOS, à l'invite de la lettre de votre CD-Rom, et tapez :
CD SHAREWAR
Suivez ensuite les instructions détaillées de chaque programme.



PROTRIS

Un clone du célèbre Tetris ; ça n'a pas trop vieilli, et on y prend toujours autant de plaisir même si on y joue moins longtemps.
En cas de problème :
CD Freeware
Start (sous Windows)



PATCHER

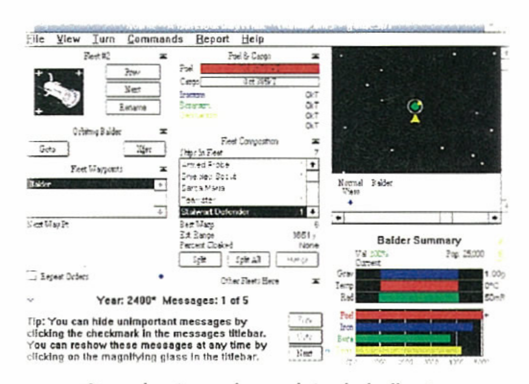
Marche pas... Enfin on peut quand même profiter des aides qui sont passées dans Joystick en éditant chaque fichier.
En cas de problème donc :
CD Game
CD Patchs
Edit "nom du fichier.PCH"

STARS!

Voici ce qu'on pourrait appeler le must du shareware. Ce soft très complet est une simulation

E CD





conquête galactique. Avec plein de belles images, ça s'appelle Ascendancy.
En cas de problème :
CD Stars
Stars (sous Windows)

3DPIT!

Un clone d'un clone de Tetris. C'est à peu près pareil, mis à part le fait que c'est en trois dimensions et que les pièces sont différentes, 3D oblige.
En cas de problème :
CD 3DPIT
3DPIT

PEROXYD

Un petit jeu rigolo où vous dirigez une boule dont l'inertie est particulièrement bien rendue vers la sortie des différents niveaux.
En cas de problème :
CD PEROXYD
PEROXYD (sous Windows)

LES DÉMOS

Le moment le plus attendu, je le garde toujours pour la fin. Ne ratez sous aucun prétexte la démo non-jouable d'Into the Shadow, magnifique, et celle de Crusader qui prend une place folle sur le CD mais pour un résultat époustouflant.
En cas de problème :
CD DEMOS

BIG RED RACING

Un jeu de course qui s'annonce très rapide et hyper-fluide. C'est non-jouable, mais vous apprécierez la musique assez... entraînante.
En cas de problème :
CD BRR (au prompt, pas sous DEMOS)
GO

SHELL SHOCK

Preview dans le numéro 63.
Dans ce soft, vous piloterez un tank partant à l'assaut de territoires ennemis. Ce coup-ci, malgré le contexte, vous n'incarnez pas un militaire.
En cas de problème :
CD SHOCK
SETUP

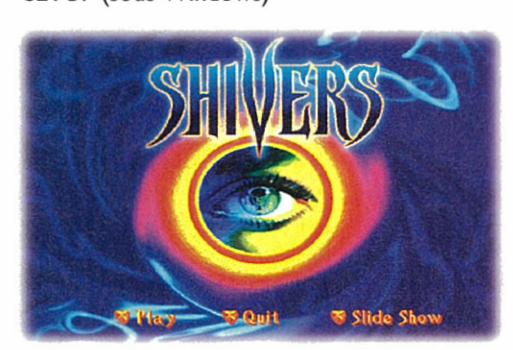


ICE BREAK

Que voilà un jeu bien étrange ! Vous incarnez une pyramide – pourquoi pas – et vous devez nettoyer un champ de tétraèdres alors que des ennemis ont cette même forme. Déconcertant.
En cas de problème :
CD ICEBREAC
SETUP (sous Windows)

SHIVERS

Test dans ce numéro.
Voici le grand jeu d'aventure de chez Sierra auquel Roberta Williams a participé en tant que consultante ; c'est donc un excellent produit !!!!!
En cas de problème :
CD SHIVERS
SETUP (sous Windows)



VOODO LOUNGE

Article dans la rubrique multimédia du numéro précédent.



Les cailloux qui roulent font beaucoup parler d'eux en ce moment, notamment en ce qui concerne leur CD-Rom. Bon, leur album aussi. Voici la démo de leur nouvelle fantaisie.
En cas de problème :
CD VOODOO
DEMO (sous Windows)

BERMUDA SYNDROME

Preview dans le numéro 66.
Ce jeu s'annonce véritablement très beau comme vous pourrez le constater dans cette démo. Un bon mélange d'arcade et d'aventure.
En cas de problème :
CD Playdemo (au prompt, pas sous DEMOS)
INSTALL

INTO THE SHADOW

Ça ne dure pas longtemps, mais qu'est-ce que c'est beau. Tout ce qu'on espère, c'est que le résultat final sera aussi sympatique que cette démo tournante. Attention, il vous faudra avoir une souris installée. C'est assez curieux car vous n'en avez aucun besoin ! Et aussi un driver VESA (vous en trouverez un dans le répertoire Crusader de ce même CD. UNIVBE.EXE). Et c'est tout.
En cas de problème :
CD INTO
ITSDEMO



SOMMAIRE CD N° 9

CRUSADER: NO REMORSE

Testé dans le numéro 64. Une belle démo qui prend quand même la bagatelle de 87 mégas. Vous aurez le temps d'apprécier la finesse des graphismes et la maniabilité du personnage. Une installation complète est souhaitée. Avant toute chose, installez le driver Vesa : UNIVBE.EXE



En cas de problème :
CD CRUSADER
INSTALL

LE DOSSIER DU MOIS :
LES ANTI-VIRUS

De plus en plus nombreux, les virus font des ravages sur les micros du monde entier. Ne dramatisons plus, ce mois-ci vous apporte six nouveaux anti-virus qui vous protègeront de ces saletés. En voici quelques-uns : Integrity Master, Virus Scan, VDS... Si avec ça vous n'arrivez pas à gicler ces données détestables...



En cas de problème :
CD DOSSIER
CD (nom du répertoire)
Lancez les programmes exécutables
Vous aurez sans doute besoin de disquettes système. En effet, si votre PC est infesté, le virus se charge en mémoire et vous ne pouvez pas l'éliminer ; il faut donc avoir recours à une disquette saine que l'on aura faite au préalable pour parer au désagrément d'aller chez un copain pour qu'il vous formate une disquette, ce qui est toujours une perte de temps.

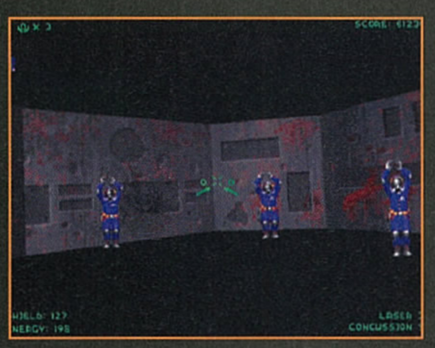
ET PUIS AUSSI...

La nouvelle version du programme de connection au BBS Joystick est arrivée ! Sur ce service, vous trouverez toutes les infos, toutes les news au jour le jour, des démos que vous pourrez télécharger, une passerelle pour Internet...
Pour vous connecter :
Allez dans Windows, dans le gestionnaire de fichier
Dans le répertoire BBS/JOYSTICK, exécutez SETUP et suivez les instructions.
Et ce n'est pas tout...
Vous pourrez aussi vous connecter sur le BBS du journal "Première" où vous pourrez trouver des chroniques de films et plein d'infos sur le Septième art.
Pour vous connecter :
Allez dans Windows, dans le gestionnaire de fichier.
Dans le répertoire BBS/PREMIERE, exécutez SETUP et suivez les instructions.

CD MIEUX MIEUX N°7

LE GRAND JEU DU
NI-SMOICI NI-SNUMÉRO

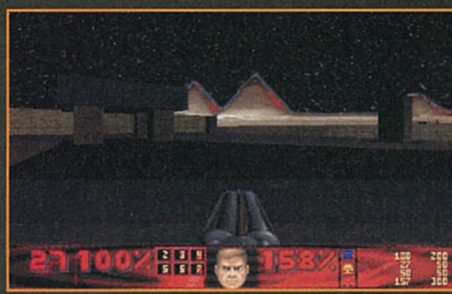
Est-il encore nécessaire de vous présenter notre grand jeu? Le réglement est le même depuis des années: réussir à présenter le contenu du CD-Rom sans prononcer les mots "ce mois-ci" et "ce numéro". C'est parti avec Mr Raoul Rabut, à vous de jouer.



Et bien alors, dans ce CD Mieux Mieux numéro 7, vous avez droit comme d'habitude à des démos de jeux, pour vous faire une idée sur les jeux avant de les acheter en magasin. Par exemple, vous allez pouvoir tester la version shareware de Descent, un jeu à la Doom en vraie 3D: le principe est un peu déconcertant au début, mais dès que vous aurez assimilé les déplacements, vous aurez droit au vrai bonheur. Bon, je ne suis pas un très bon joueur, je l'avoue, mais pour venir à bout des 3 niveaux proposés, j'y ai quand même passé une heure et quart. Naturellement, ça ne tourne bien que sur des modèles puissants.

À propos de puissance, si vous avez un PowerMac ou bon gros Mac, essayez la démo de ChaosVR: le jeu en lui-même n'est pas spécialement intéressant, c'est plutôt le côté technique qui devrait vous laisser baba.

Dans un tout autre style, jetez un coup d'œil sur les démos de jeux d'aventure signés LucasArts: Sam & Max et Day of the Tentacle seront bientôt dispos, à vous de vous faire une idée en regardant ou en jouant à ces démos. Enfin, d'autres démos sont dispos: 3D Ultra Pinball de Sierra, AmoebArena, Diamond 3D.



Ça n'est pas tout, il y a aussi des jeux du freeware ou du shareware; essayez en particulier Short Circuit, ça nous a bien plu. Et puis, comme vous étiez nombreux à en demander, vous pourrez passer quelques heures sur de nouveaux niveaux pour Dark Forces et pour Doom 2. Pour ce jeu, je vous conseille tout spécialement les niveaux Anubis et D2Prison, ils sont superbes.

Quant au magazine CD Mieux Mieux, il est tout spécialement consacré à Philippe Vandel, je vous laisse découvrir de quoi il s'agit.

Pour finir, venez me passer le bonjour sur le 3615 JOYSTICK ou sur le BBS, pour lequel vous trouverez une nouvelle version du soft de connexion, ça marche vachement mieux **ce mois-ci.** Ah mince!



VIRTUAL KARTS™











OUBLIEZ VOS FREINS!

Virtual Karts : les frissons d'un grand sport !

- Graphismes en 3D SVGA (karts, paysages et spectateurs en haute résolution)
- Mode multi-joueurs en réseau
- 3 modes de jeu : entraînement, course isolée et championnat
- Agissez sur les caractéristiques du moteur et les changements climatiques
- Une installation simplifiée

Virtual Karts, un départ en pole position !

Disponible sur PC CDROM en version française

Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

MICROPROSE

Distribué par Ubi Soft, 28 rue armand carrel, 93108 Montreuil Cedex • 3615 MICROPROSE



édito

À quoi rêvait-on, il y a dix ans?
À des ordinateurs ayant des tas et des tas de mémoire vive, des fois on pensait que ça irait jusqu'à 4 Mo, mais quand on disait ça il y avait toujours quelqu'un de réaliste pour rappeler que qu'est-ce qu'on en ferait, hein, des 4 Mo, une fois qu'on les aurait? Alors on réduisait nos ambitions, on disait ok ok 1 Mo, et déjà ça nous paraissait super.
Aujourd'hui, pour peu qu'on soit graphiste, ou qu'on bosse sur le son, ou dans l'édition, on a couramment 80 Mo. Seulement voilà, 80 c'est 16+64; les 16 sont soudés sur la carte-mère, il n'y a que deux slots pour rajouter les 64 supplémentaires, donc il faut des barrettes de 32 Mo, mais voilà, c'est au format DIMM, puisque les fabricants ont jugé que les SIMMS, qui commençaient à devenir abordables, étaient dépassées. Or, des barrettes DIMM de 32 Mo, hein, en ce moment, avec les grèves, les usines qui prennent feu, Compaq qui a déjà racheté toute la production des six prochains mois, ça devient dur à trouver. Et même, une fois qu'on les a, faut les installer. Retirer le capot, virer l'alim qui gêne, trouver les slots, mettre les machins, remonter, rebooter... rien? Merde, je les ai mises à l'envers! Et après, XMS, EMS, la zone...



Y a dix ans, on rêvait aussi qu'on aurait des ordinateurs capables de jouer de la musique et de la vidéo. En fait, vidéo, on n'y pensait pas trop, on trouvait que déjà, si ça pouvait faire comme une photo, ça serait bien.
Aujourd'hui, on a des bouzins multimédia avec CD octuple vitesse, 16 millions de couleurs, 44 kHz et tout le toutim. Bon, c'est compatible avec un programme sur deux seulement, et encore, ceux qui marchent, faut pas les asticoter trop, faut pas mettre trop de mémoire virtuelle sinon ça plante, la carte vidéo est incompatible avec Photoshop, la carte son veut pas changer d'IRQ (ah, putain d'héritage!), et pour couronner le tout il y a une boucle MIDI quelque part qui locke la bécane au démarrage quand on ne débranche pas le câble.
On rêvait aussi qu'on aurait des jeux avec au moins 100 images chacun (fixes, les images; on savait bien que pour avoir de l'animation, il aurait fallu des disquettes contenant plus de 320 Ko, et ça, y avait pas).
Aujourd'hui, le moindre jeu propose des centaines de lieux entièrement numérisés ou modelés en 3D, c'est virtuel à ne plus pouvoir, ça prend 80 Mo sur le disque, ça plante tellement la zone dans le dossier système que c'est impossible à désinstaller, à moins d'utiliser un désinstalleur, mais faites gaffe, y en a qui effacent les secteurs de boot du disque dur quand ils sont mal lunés. Et puis, une fois qu'il marche, le jeu, ne vous avisez plus de changer de machine, parce que j'ai une mauvaise nouvelle pour vous: la compatibilité ascendante ne fait pas partie de la politique de la maison.
Alors aujourd'hui, des fois, on rêve d'un monde idyllique, où chacun serait connecté à Internet et pourrait communiquer avec tout le monde, où chacun serait abonné au câble interactif, où plus personne n'aurait besoin d'apprendre à programmer pour se servir d'un ordinateur.
Mais on sait bien que la plupart des messages émis sur Internet seront des messages de haine, que France Telecom vous imputera des communications Internet que vous n'avez pas passées, qu'il faudra aller s'expliquer avec un fonctionnaire qui, lui, n'ayant pas bénéficié des progrès de la technologie, sera toujours un abruti, que le câble ne continuera à fournir que des programmes idiots - Jacques Pradel en 3D, c'est toujours Jacques Pradel -, que les hologrammes et autres procédés de relief et d'immersion provoqueront des troubles du comportement, que plus on cherche à simplifier les ordinateurs plus ils deviennent complexes (vous avez mis combien de temps à l'installer, "la-disquette-numéro-2-est-nase 95", qui est sensé vous faciliter la vie?), que les lignes seront toujours occupées, que tout ce qui est marrant sera interdit par la loi, et que vous passerez de toutes façons 99% de votre temps à faire en sorte que le 1% restant soit aussi agréable que faire se peut.
Ah, il vous faudrait une bonne guerre, tiens.

qui achète qui, ce mois-ci?

Contrairement aux passagers de la SNCF, les rumeurs vont bon train. On dit qu'IBM aimerait bien racheter Apple ou Novell, et que Hewlett-Packard aimerait bien racheter Apple aussi. Moi j'aimerais bien racheter Apple aussi, mais y sont fous, ça coûte des miyons!

Le principal hebdomadaire d'informatique chinois se vend à 110.000 exemplaires. Oui, c'est pas mal, mais ils sont 1,2 milliards!

pensez-y

C'est partir de minuit précises, ce premier janvier, que Windows 95 aura un nom obsolète.

boycott

Une association officielle de consommateurs américains nommée "Le comité de combat contre Microsoft" vient de lancer une campagne de boycott: "Boycottez Bill Gates pour Noël" (excusez-nous du retard, alors que j'écris ce texte, on est une semaine avant Noël). Ils avaient déjà appelé au boycott de Windows 95 en août dernier et prétendent aujourd'hui que ça a marché, citant le fait que Windows 95 est maintenant vendu en solderies aux USA, supposant que c'est parce que ça ne se vend pas ailleurs. Bon sang, va-t-on laisser Bill dormir en paix? Ce n'est qu'un homme, après tout. Un homme de chair et de sang, comme nous tous. Pourquoi s'acharne-t-on sur lui? À cause de son immense succès? Mais après tout, il respecte la règle du jeu et, que je sache, il ne fait de mal à personne. Il n'est pas interdit de s'enrichir. Aïe! Je viens de me faire tomber une armoire sur le pied.

parano ?

McAffee, le spécialiste des logiciels antiviraux avec Scan, lance un nouveau produit destiné aux utilisateurs d'Internet. Maizofaite, y a-t-il un risque à se promener sur le Net ? Franchement je ne sais pas. Ce que je peux vous dire, c'est qu'ici, nous n'avons jamais rencontré de problème de ce type et pourtant, nous cumulons chaque mois des centaines d'heures d'utilisation d'Internet. Si l'envie vous prend cependant de vous protéger au maximum, Webscan est fait pour vous.

ON PEUT RÊVER

ALLO FRANCE TELECOM! JE VOUDRAIS UN RABAIS SUR MA FACTURE SINON JE VOUS APPELLE JUSQU'À CE QUE LE CENTRAL EXPLOSE

TOC TOC

special

Les fans de Micromachines 2 apprécieront: l'édition spéciale de ce jeu sort pour CD ROM PC. Au menu de ce hit de Codemasters, 50 pistes supplémentaires, des images de synthèse pour faire joli et, de ma part, une interrogation lancinante: les éditeurs se foutraient-ils de la gueule du monde ? Alors maintenant, ils vont nous vendre les jeux deux fois ? Sympa de rajouter des trucs et des machins mais pourquoi ne pas l'avoir fait dès le début ? De là à penser que parfois, les premières versions sont bridées... C'est comme les versions "Gold" de Microprose: le même vieux jeu même pas débuggé, avec juste en encyclopédie et deux-trois images en plus!

zonzon

Un jeune américain de 21 ans risque de passer jusqu'à six ans de prison et d'être condamné à une amende de 350 000 dollars. Il faisait partie d'un gang de Los Angeles, il a flingué quelqu'un? Pas du tout. Il a bêtement voulu se venger en envoyant par Internet plus de 24000 messages aux deux responsables du serveur dont il avait été viré. Le système n'a pas résisté et a planté grave, il a fallu quatre heures pour le remettre debout. Recherchant des partenaires pour monter un restaurant, il avait posté plusieurs messages à caractère publicitaire sur le serveur de son école, ce pour quoi son compte avait été supprimé. On s'énerve, on s'énerve, et on finit en taule.

bill.com

Microsoft a annoncé ses prochains programmes centrés sur Internet: Microsoft Internet Explorer sera disponible gratuitement en janvier pour PC et Mac, Visual Basic Script permettra de créer des pages html, autrement dit les écrans qu'y a sur l'Internet, et ActiveVRML, qui n'est pas un logiciel mais une norme, définira un format de fichier standard pour transmettre sur Internet des objets en 3D.

ortf

Vous avez regardé l'émission 7/7 qu'Anne Sinclair consacrait à Bill Gates? Rigolote, non, la pub Microsoft diffusée juste après l'intro de l'émission?



Le CD ROM "Claude Villers raconte les stars du Louvre", édité par Arborescence, a obtenu le Grand Prix du Jury 1995 ainsi que le Prix du Meilleur CD ROM (catégorie Culture), lors du salon Destination Multimédia de Paris.

dissuasif à donf

Deux opérateurs de BBS américains viennent d'être condamnés par un tribunal à payer à Sega, dont ils louaient les jeux par l'intermédiaire de leur serveur, la somme de 3 millions de francs. Ouille! Ça ne donne pas envie du tout de louer des jeux Sega.

multichose

Le journal l'Étudiant vient d'éditer un bouquin dédié au multimédia. Certes, la jaquette avec un trucmuche réalité virtuelle chose est ringarde et sans rapport avec le sujet mais qu'importe. Voilà une étude intéressante sur le sujet.

NEUTHU'

Une étude menée aux Etats-Unis suggère que chaque américain puisse posséder une boîtes aux lettres électronique, y compris les plus démunis, afin qu'ils aient eux aussi accès à l'information, susceptible d'être déterminante pour chaque citoyen. L'étude explique que les Etats pourraient financer ce programme en imposant davantage les fournisseurs d'accès ou de service: c'est en effet quelque chose comme 50 milliards de francs qu'il faudrait trouver, sans compter le coût des terminaux à installer dans des lieux publics. Rassurez-vous, il y aura bien quelqu'un là-bas pour leur dire que les 50 milliards pourraient servir à quelque chose de plus important. Fournir un logement ou un travail aux plus démunis, par exemple. Le courrier électronique, ils devraient pouvoir s'en passer, boh, allez.

jeux crack

Dans Netscape, Dans la case où on tape les URLs, tapez: "about:mozilla" (sans les guillemets). Et tout d'un coup, il s'affiche un truc nul. Épatant, non?



à retenir

Que ferez-vous dans la nuit du 26 au 27 janvier 1996, plus précisément de 20h30 à 3h30 ? Mhhh ? Chvavouldire: vous serez rivé devant votre écran ou celui d'un parent-voisin-ami complaisant équipé de l'indispensable décodeur. Pas de foot en effet sur Canal mais une nuit Cyber, avec des tonnes de reportages, de court-métrages, de trucs et de machins dédiés à la culture Cyber et, en prime, la diffusion de Tron. Ah... Tron... si vous interrogez les plus de 25 ans bossant dans la micro, ils vous diront quasiment tous que c'est le film Tron qui a déclenché leur vocation. Rien que pour ça, réconciliez-vous avec la chaîne du sport le temps d'une soirée.



PAR TOUTE L'ÉQUIPE



blèm' de keusto'

Il n'y a pas qu'Apple qui soit embêté par une brutale rupture de stock; c'est aussi le cas de Mattel, qui n'arrive plus à fournir suffisamment de poupées Barbie, celles d'une édition spéciale. Les Etats-Unis connaissent une véritable pénurie, à tel point que la police a dû intervenir dans une ville du Tennessee pour séparer 200 clients se castagnant pour obtenir les quelques poupées encore disponibles. Mattel est contraint de commercialiser des bons, contre lesquels les nouveaux modèles seront échangés d'ici à mai prochain...

Lors de sa sortie aux États-Unis, Toy Story, le film de John Lassetter, s'est classé en première position, engrangeant plus de 60 millions de francs en un week-end.

gratos

On vous dit souvent d'acheter des logiciels originaux et de renvoyer vos cartes de garantie aux éditeurs. Ben voilà une bonne raison de plus de le faire. Multimédia News est un magazine trimestriel de 48 pages édité par Sierra-Coktel. Existant en trois langues, il est envoyé gracieusement à tous les consommateurs européens de produits Sierra-Coktel.



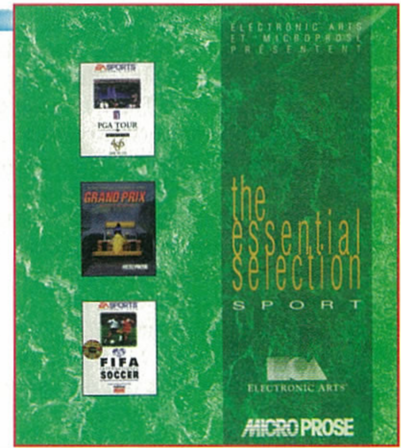
normisation

HP vient de signer des accords de partenariat avec Netscape et Microsoft pour développer une norme d'impression Internet. À l'écran, une page est toujours "correcte", puisqu'elle s'adapte aux polices de caractères disponibles, à la résolution de l'écran, etc. Mais pour l'imprimer, c'est une autre histoire: pas de correspondance des fontes à l'écran et des fontes imprimante, pas de norme de conversion en noir et blanc, taille des pages d'un format souvent fantaisiste (A4=standard. US Letter=standard. 23x30=standard. 12,5x331,9=fantaisiste. C'est pour vous donner un exemple). Adobe, dont le langage Postscript s'est imposé dans l'édition électronique, va-t-il laisser échapper cette opportunité?

TROM'

Le sénateur américain Bob Dole est un ultra-conservateur. En route vers les élections présidentielles, il a fait de la lutte contre la violence et la débauche son grand cheval de bataille. Il vient d'appeler les américains à boycotter le film «Money Train» dans lequel une scène aurait inspiré un fait divers réel, l'incendie criminel d'une rame de métro, ayant provoqué la mort d'un homme. Quand il rentre chez lui après une bonne journée de travail, Bobby allume la télé et se regarde un bon vieux film de John Wayne.

compiles atomiques



Microprose complète sa série de compilations en s'associant cette année avec Electronic Arts. Regroupées par thèmes, ces dernières ciblent différents publics, à commencer par "The Essential Selection Business" qui comprend Transport Tycoon et Theme Park version CD. La seconde s'adresse aux pilotes en herbe. Avec 1942, Fleet Defender et Wings of Glory, il y a de quoi faire ! Enfin, les amateurs de sport ne sont pas oubliés grâce à PGA Tour 486, FIFA Soccer et F1 Grand Prix. Tous les jeux se trouvent sur un seul et même CD et sont en français. "Ils sont bien, ces p'tits gars de chez Microprose ! Rappelez-moi qu'il faut que je les augmente".

Les trois principaux réseaux d'information sud-coréens viennent de porter plainte contre Microsoft, toujours pour la même raison: profiter de sa toute-puissance sur le marché des systèmes d'exploitation pour caser en douce son abonnement à MSN.

en passant

Sony va se lancer dans la fabrication de PC. Voyons, ils faisaient déjà les moniteurs, les lecteurs de disquettes, les disques durs, les amovibles, les composants, c'est vrai qu'il ne leur restait plus que l'unité centrale.

quake annulé !

Non, non, vous avez bien lu: Quake, d'Id Software, ne verra pas le jour! Rassurez-vous car leur jeu en développement n'en est pas pour autant abandonné. En fait, ils viennent juste de s'apercevoir que c'est une compagnie allemande qui détient les droits sur le titre. Il y aura donc un changement de titre. Lequel? Nous n'en savons rien pour l'instant. Tant de publicité gachée, aah, il y a des commerciaux qui doivent s'en mordre les doigts... En plus, ça peut donner des trucs intéressants pour le quidam non averti: tu as vu, après les trucs nazis de Doom2, ils sortent des softs en allemand, maintenant, et sans 3D, de plus en plus fachos ces gens-là !

MODE

L'effet Microsoft - la croissance d'une société qui devient un monopole de fait - s'étend jusque dans le domaine des modems: US Robotics, détenant 35% du marché des modems aux USA, voulant racheter Hayes, 18% du marché, se trouverait avec plus de la moitié du gâteau. Bon, c'est pas encore interdit, mais la commission d'enquête boursière doit délivrer un avis favorable avant le rachat.

soho

Eh non, il ne s'agit pas du quartier de Londres mais d'un satellite scientifique parti récolter des données sur le soleil pour le compte de l'ESA. Comme il n'y a pas de raison que tout le monde ne profite pas de cette avancée scientifique, la Direction de l'Information du Groupe Lagardere Matra Marconi Space propose de suivre tout ça sur le site Web: http://www.lagardere.fr.



droit d'auteur

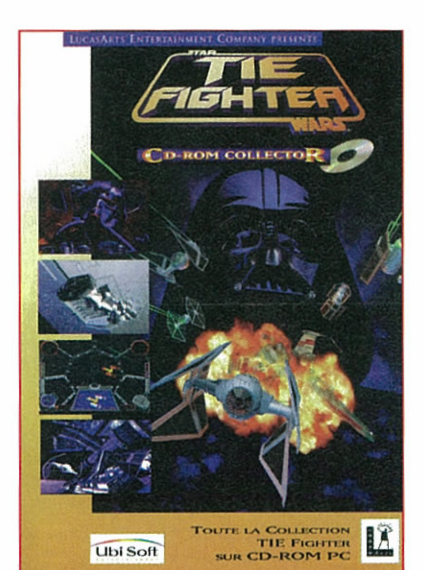
Christopher Pile est le premier auteur de virus au monde à se faire choper. Il était l'auteur de SMEG, Queeg et Pathogen, trois virus que certains d'entre vous ont peut-être attrapé. Il vient d'écoper d'un an et demi de taule en Grande-Bretagne. C'est bien les jeunes, ça. De mon temps, on l'aurait lynché sur place, et on aurait dansé sur son corps moribond.

chez les riches

Walt Disney rachète ABC, une chaîne télé américaine; Time Warner rachète TBS, qui comprend CNN, la chaîne d'infos; et que fait Microsoft, qui justement voulait racheter TBS? Il se tourne vers NBC, une autre chaîne télé, qui cherche un partenaire pour créer une chaîne d'infos concurrente à CNN. Microsoft prendrait 49% de NBC pour un prix de 600 millions de francs.

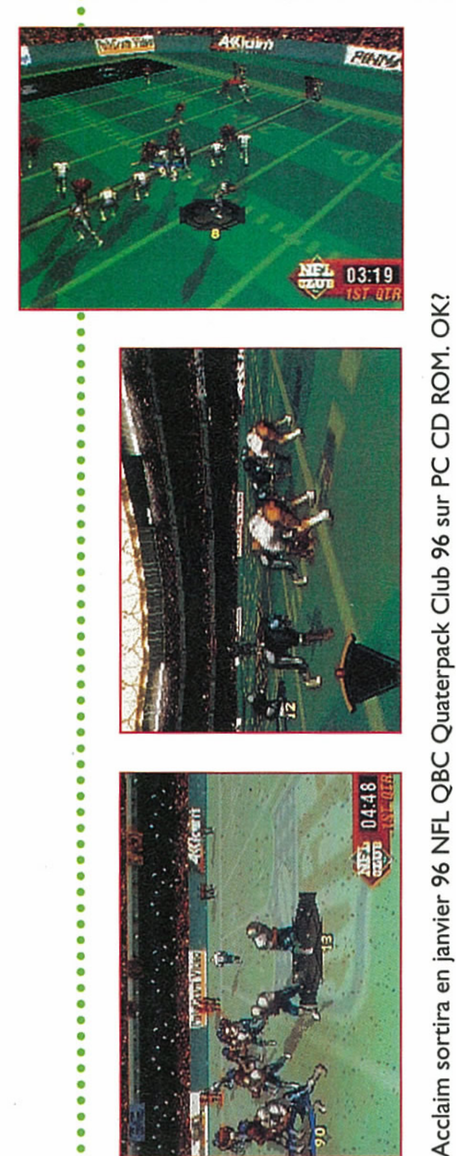
Novell s'apprête à vendre sa division WordPerfect. On ne sait pas à qui, mais Novell a annoncé que le marché serait conclu avant le 31 janvier.

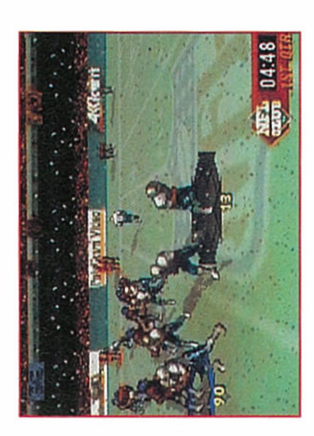
Worms en réseau ? C'est possible avec un addendum offert par Ocean. Pour se procurer la chose, il suffit d'appeler le (1) 40 53 03 48.



tie fighters collection

À l'instar de X-Wing CD-Rom Collector, cette nouvelle version de Tie Fighters comporte, sur un seul CD, l'ensemble des scénarii existants et un inédit. Pas moins de 100 missions au total. C'est qu'on ne fait pas les choses à moitié chez LucasArts. Oh que non, bordel ! On y trouve aussi une multitude de nouveaux vaisseaux (on peut en piloter 7!), un moteur 3D amélioré capable d'afficher du S-VGA, et enfin de nouvelles séquences de transition. Un bien beau programme somme toute, qui n'a pas pris une ride. “Ils ne sont pas mauvais, les p'tits gars de chez LucasArts ! Vous me ferez penser à les augmenter”.





Acclaim sortira en janvier 96 NFL QBC Quaterpack Club 96 sur PC CD ROM. OK?

mon gars internet

L'internet avec un “l'”. Grrr. Voilà bien une expression énervante. Internet est une entité et non un objet. Un Internet ? Des Internets ? Oh, regardez ces Internets ? Ben non, c'est INTERNET. Et pendant qu'on y est, arrêtez aussi d'appeler multimédia un produit répondant à la norme Multimédia (vous avez des Multimédia en stock ?). Bon, je vous laisse, je vais aller écouter le nouveau HiFi Stéréo de Les Beatles.

toujours seul

Alone in the Dark, le hit dont Infogrames ne semble pas se remettre, ressort dans un coffret regroupant les trois épisodes de la série. Présenté sur CD ROM pour PC, cette série limitée à 5000 pièces (il devrait y en avoir pour tout le monde) sera distribuée par Ecudis.

Microsoft vient de sortir sa première machine: un PC Pentium/133 équipé de tout ce dont on peut rêver, fourni avec 30 logiciels Microsoft, des périphériques Microsoft et naturellement, un abonnement à Microsoft Network. C'est fabriqué par Packard Bell et ça porte le doux nom de Microsoft Station. Pas encore en vente en France.

ça alors !

J'ai sous le nez un communiqué de presse orné d'un logo bien connu, celui d'Atari. Ça fait tout drôle de revoir ça. Figurez-vous que le gars Atari se lance à l'assaut du marché du jeu sur CD ROM PC. Ce que c'est que de nous. Les premiers titres à sortir sous le label Atari Interactive seront Tempest 2000, Attack of the mutant penguins, Highlander, Baldies et Putty Squad. On aura reconnu au passage le sidérant Jeff Minter, avec ses mutant machins. Voilà un programmeur qui aura passé sa vie à développer une idée étrange, à savoir que des animaux mutants attaquent tout ce qui bouge. Là, il a dû changer de dosage ou de médicament, vu qu'il ne s'agit plus de Mutant Camels mais de Mutant Penguins. Sacré Jeff.

parallèle

Une info qui intéressera tous ceux qui aiment les biscuits: la société Delacre a été condamné pour publicité mensongère, car ses “biscuits maison” étaient en fait des “biscuits usine”. Belin touche un million de francs de dommages et intérêt, car ses ventes de biscuits ont diminué sensiblement à cause de cette publicité mensongère. On ne se rend pas compte, mais le monde de la biscuiterie et du bonbon est aussi cruel que le monde de l'informatique (ou de la boucherie).

STOMB'

Vous n'êtes pas au courant, mais depuis un mois, c'est la guerre chez Joy. Trois clans se sont formés (les Pour, les Contre, les Sans-Avis), on ne se parle plus, personne n'aurait pu imaginer ça chez Joy, et pourtant, oui, quelque chose a pourri l'ambiance. C'est à cause de Léo de Urlevan (clan des Pour), qui a écrit les tests des jeux The Web et Tilt, et qui, surtout, a donné les notes: 90 en intérêt et 85 en technique pour Tilt, contre 80 en intérêt et 91 en technique pour The Web.
Le clan des Contre (Mic Dax, Lord Casque Noir) conteste cette notation qu'il estime illogique et injuste. Le communiqué de presse indique que «The Web aurait dû être crédité d'une bien meilleure note d'intérêt, jamais un jeu de flipper n'avait été aussi prenant, nous avons passé des heures dessus, y compris Léo. Quant à Tilt, on ne peut pas en même temps regretter l'incohérence du score et le manque de réalisme des trajectoires de la boule tout en lui accordant une note d'intérêt de 90 sous prétexte qu'il y a six tableaux différents. Quel est le couillon qui préfère jouer à six tableaux moyens, pas réalistes, où le score est compté au petit-bonheur-la-chance, plutôt qu'à un seul excellent tableau? Pour le même prix, qu'est-ce que vous préférez, vous: un très bon film ou six téléfilms fadasses?».
Par ailleurs, le clan des Contre signale au public que Léo, contrairement à ce qu'il a écrit, n'a jamais battu aucun score. Le communiqué de Léo (clan des Pour) confirme ses positions et annonce qu'il ne reviendra pas dessus, droit dans ses bottes. Le clan des Contre ricane en lâchant «d'façons, on parle pô aux punks, nous, et encore moins aux faux». Quant au clan des Sans-Avis (Moulinex, Linos), il se contente de se plaindre: «à cause de tout ce bazar, on ne peut plus bosser, on en a marre d'être pris pour otages».

Il se sera vendu plus de 85 millions de disques dur dans le monde en 1995. Si on compte une taille moyenne de 300 Mo par disque, ça fait 25 Peta-octets en un an. Vous voulez la liste? Allez: kilo-octet, méga-octet, giga-octet, téra-octet, peta-octet, exa-octet, zetta-octet, yotta-octet (10^{24}) et après y a plus rien. Bonjour, monsieur le marchand, je voudrais 4 yotta-octets de VRAM, s'il vous plaît.

Ça marche tellement bien pour les fabricants de circuits intégrés qu'ils ont adopté une nouvelle norme: le rapport commande/livraison. Par exemple, en novembre, ce rapport était de 1.14, ce qui signifie qu'ils ont livré pour 100$ de chips à chaque fois qu'on leur en commandait 114$. En d'autres termes, l'offre ne suffit pas à satisfaire la demande. Un peu comme chez Apple, où on en est à un mois de délai minimum pour obtenir les derniers modèles (et encore, parce qu'on connaît des gens là-bas).

qu'est-ce?

Un CDD-Rom: un laser qui va pas durer longtemps.

unfair

Les collectivités, entreprises et autres sociétés vont être ravies d'apprendre la sortie d'UnGame 2.0, de DVD Software. Il s'agit d'un programme qui repère tous les jeux installés sur un réseau, et qui les efface. Il en reconnaît plus de 3.000! Comme ça, les employés, qui jouaient à des jeux vidéo au lieu de bosser, vont pouvoir passer leur temps avec un éditeur de ressources à chercher comment faire pour que Solitaire ou Démineur ne soit plus reconnu par UnGame.



chicos

L'offre Bureau Mobile de Apple va en faire baver plus d'un. Composé d'un portable Powerbook série 190 ou 5300, elle est livrée avec un téléphone mobile Nokia Itineris 2110 ainsi qu'une carte Nokia PCMCIA assurant la liaison entre le Mac et le téléphone. Bref, l'heureux possesseur de tout ce fourbi pourra recevoir des fax ou bien "surfer sur le net" comme on dit, le tout sans fil à la patte (dans la zone de couverture du service Fax Données Itineris). Très chic cet été à la plage ou au camping.

panique à bord

Compuserve, qui a tellement peur de Microsoft Network qu'il ne sait plus quoi faire, vient de signer un accord avec Microsoft, rendant son service (celui de Compuserve) accessible à partir du Browser de Microsoft (un Browser, c'est l'interface graphique permettant d'accéder à un serveur ou à Internet). Ils feraient mieux de signer des bons de commande de nouveaux modems, ils en ont bien besoin. Quand c'est pas occupé, c'est lent. C'est pas une autoroute de l'information, c'est un sentier rocailleux où même les ânes ne passent pas de l'information.

PENTIUM PRO OU PAS ?

Ceux qui courent sempiternellement derrière le progrès risquent bien d'être déçus. Le P6 d'Intel, appelé désormais PentiumPro, n'offre pratiquement aucun gain de performance sous les applications 16 bits. Il est même plus lent dans certains cas qu'un Pentium 133, alors qu'il est cadencé à 150 MHz. Windows 95 étant à moitié en 16 bits, les performances augmentent au maximum de 20 %, ce qui est dérisoire compte tenu du prix de la puce. Seuls les utilisateurs de Windows NT ou OS/2 (systèmes intégralement 32 bits) seront à même d'apprécier le changement avec des gains de 30 à 121 % pour OS/2 Warp. J'en connais un qui doit faire la tronche !

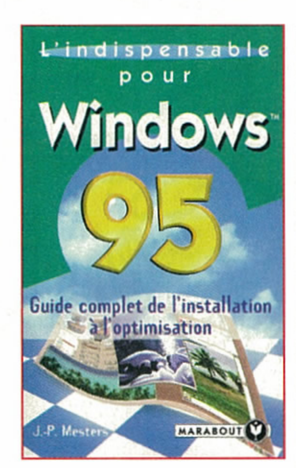
pas le temps

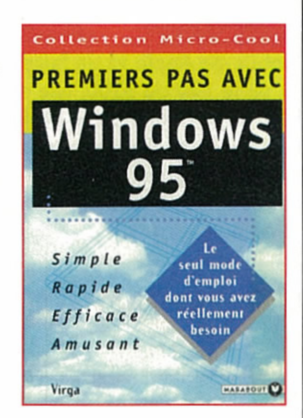
Vite! 2 heures pour tout savoir sur le Multimédia, c'est le titre d'un ouvrage paru chez La Sirène. Deux heures pour tout savoir sur le Multimédia, c'est amplement suffisant. Heureusement, ce bouquin à également le mérite d'apporter pas mal de notions de base aux nouveaux utilisateurs et ce de façon très imagée.

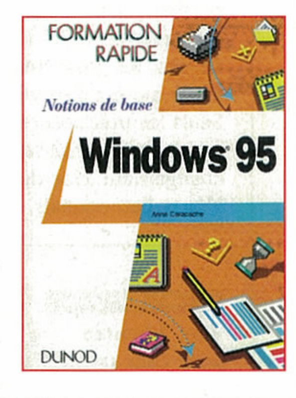


TIR GROUPÉ

Bon, on ne va pas passer l'hiver là dessus, voilà une nouvelle flopée de bouquins traitant du sujet à la mode en informatique. Non, c'est pas Internet. Ça c'est la mode d'il y a deux mois. C'est naturellement de Perlinpinpin 95 qu'il est question dans ces bouquins. Chez Marabout, dans la collection Micro-Cool, voici donc Premier pas avec Windows 95. Comme le titre de la collection le laisse supposer, l'ouvrage est écrit d'un ton cool et rigolo. Bon, ca frise parfois un peu le style Boy Scout, mais c'est plutôt amusant. Cela dit, on n'achete pas ce genre de bouquins pour rire mais pour apprendre à utiliser æÂ≈ê∂ê 95. Si vous aimez lire un bouquin micro du début à la fin et progresser au fil des pages, c'est idéal. En revanche, si vous aimez consulter souvent un ouvrage de référence, louchez plutôt sur l'indispensable Indispensable pour Windows 95, toujours édité par Marabout. Très complet, cet ouvrage est à conseiller aux utilisateurs non débutants souhaitant disposer d'un rappel des différentes commandes. Certes, la présentation est tristouille, mais au moins tout y est. Enfin, Dunod y va de sa contribution avec Notion de base Windows 95, dans la collection Formation Rapide. C'est nouveau ça, tous les éditeurs de bouquins micro lancent des tas de collections, ce qui leur permet de multiplier les titres. Bref, Notion de base est comme son nom l'indique destiné aux débutants désirant acquérir des. Voilà.







embrouillé

Des ordinateurs saisis chez un revendeur mexicain qui les équipait de logiciels pirates avant de les vendre ont été offerts à un hôpital pour enfants. Donc, finalement, le piratage entraîne une amélioration des conditions de vie des enfants malades? Bon sang, je ne comprends plus rien.

Nintendo vient de fêter sa milliardième cartouche de jeu vendue, dont 14% en Europe, le reste se partageant équitablement entre le Japon et les USA.

étude

97% des directeurs de banque américains sont persuadés que le monde de la finance va être radicalement transformé les cinq prochaines années à cause de l'émergence des réseaux, mais 11% seulement s'estiment prêts à un tel changement. Ils ont de la chance, en France on doit être plus proche du 0,2%.



IBM va créer une nouvelle branche logicielle destinée à développer des produits centrés sur Internet, composée d'une centaine d'employés.

monoprix

Ça y est! Apple et IBM viennent enfin de terminer les spécifications de leur plate-forme commune, c'est-à-dire des ordinateurs qui pourront tourner à la fois sous le système d'exploitation d'Apple et celui d'IBM. Il leur a fallu un an pour se mettre d'accord sur les détails, et combien de temps va-t-il leur falloir pour sortir la première machine? Un an. C'est tout-à-un-an, chez eux.

LA VENGEANCE D'OS/2

Pas bêtes, les p'tits gars de chez IBM ! "Vous me ferez penser qu'il faut que je les augmente". En distribuant gratuitement «Just Add OS/2 Warp» sur son BBS, le géant de l'informatique vous invite à faire la nique à Billou. En effet, l'une des fonctions principales de ce soft est de désinstaller Windows 95 de manière transparente pour le remplacer par OS/2 Warp. En fait, il vous invite également à faire cohabiter les deux systèmes, à «les comparer sereinement» et à analyser votre configuration pour savoir si elle peut recevoir ou non OS/2. Dans le cas de drivers non fournis, le programme vous donne malgré tout les renseignements nécessaires sur la manière de procéder pour les obtenir (listes de BBS, adresse des fabricants, fichiers de Questions/Réponses...). «Just add OS/2 Warp» est disponible sur CompuServe ou sur le Web d'IBM: http://www.austin.ibm.com/pspinfo/drk95.html

Tiens, un aut' qu'a maintenant le droit de fabriquer des clones Mac: Umax, le taiwanais, fabricant des scanners éponymes.

viol de droit de copie

La question de la violation de copyright sur les réseaux vient de se voir apporter une première réponse le mois dernier aux USA. Un type avait envoyé sur des forums pulics de Netcom des extraits de bouquins de scientologie. L'église du même nom a porté plainte à la fois contre le type et contre Netcom; or, un juge vient de débouter la plainte contre Netcom, tout en maintenant l'autre. Ça vient renforcer l'image qui se dessine petit à petit: les opérateurs, autrement dit ceux qui font transiter l'information, ne sont pas responsables des informations elles-mêmes, un peu comme France Télécom n'est pas responsable des insanités que vous pouvez raconter au téléphone. La question peut paraître insignifiante, mais elle conditionne notre futur, puisqu'il s'agit de savoir qui va faire la police: soit les serveurs sont responsables des contenus, et à ce moment-là ils vont avoir tellement peur des procès qu'ils vont faire disparaître entièrement tous les forums, discussions et autres newsgroups, sonnant le glas d'Internet; soit ce sont les utilisateurs qui sont responsables, et les serveurs ne seront pas freinés par la crainte des procès.



piskonvouldi

La Micro ? Mais c'est très simple. C'est le titre d'un ouvrage de Dunod plutôt bien fichu. Pour une fois, ce sont les bases vraiment utiles qui sont expliquées ici. De nombreux sujets sont survolés, parfois un peu rapidement, certes, mais voilà de quoi se forger une véritable culture micro.

faut voir

Ubi Soft et Intel s'associent pour créer dès le courant de l'année 96 des jeux multijoueurs destinés aux réseaux câblés. Premier d'une dizaine de produits annoncés, Al Unser Jr, utilisera la technologie Modem Cable Intel avec un protocole Internet TCP/IP, dont on nous promet qu'elle devrait être plus rapide qu'un modem dans une proportion de 1 pour 1000. Bon, pas de commentaires, on attend de voir. Plus rapide qu'un modem 75 Bauds. Ah, oui, pas de commentaires on a dit.

passoire

Un australien et un américain viennent de gagner 6000 francs offerts par Netscape pour trouver des bugs dans son logiciel. Ils ont tous deux trouvé une faille dans le cryptage du numéro de code de la carte bleue, qui pourrait permettre à des pirates d'intercepter ces numéros de code. Il y a deux mois, c'est un groupe suisse qui avait réussi à décrypter les numéros de code. Il y a trois mois, un type de je ne sais plus où avait réussi la même chose. De là à penser que le super-cryptage-inviolable de Netscape est une véritable rigolade...

poissarde

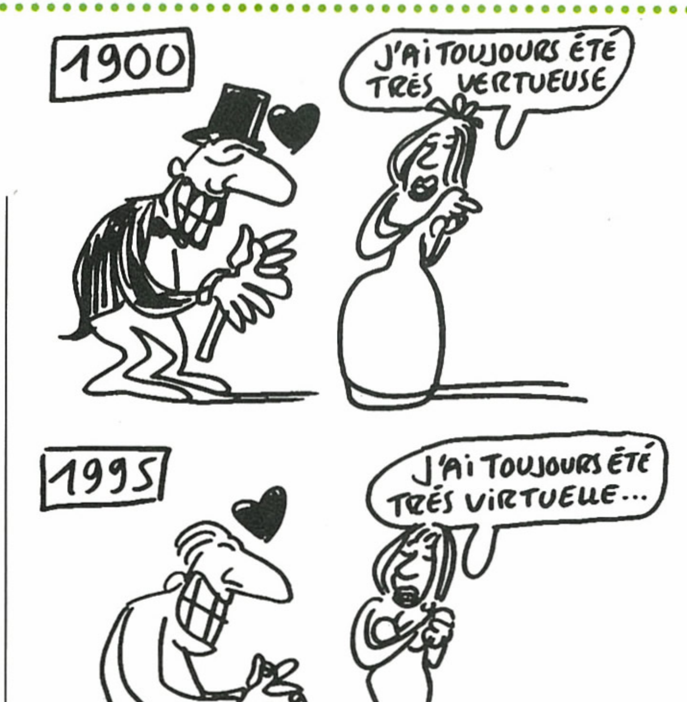
Un serveur Internet, The Hollywood Network, a dû fermer après que l'actrice Jodie Foster (le silence des agneaux) ait reçu des menaces de mort dans un forum public. La dernière fois qu'elle a reçu des menaces, c'était de la part d'un fou qui a ensuite commis l'attentat sur Ronald Reagan. C'est quand même étonnant qu'elle cristallise l'attention des fous à ce point-là, non?

Deux tiers des sociétés américaines informatisées ont été victimes de virus l'an dernier.

mickey revient !

Disney Interactive vient d'annoncer la création d' une filiale en France. Avec des produits éducatifs déclinés en plusieurs thèmes (atelier, livres interactifs) afin de combler toutes les envies de nos poupons, celle-ci s'occupera pour l'instant de localisation avec l'adaptation des produits US mais n'exclut pas la possibilité prochaine de développer. Ces éducatifs reprenant les plus grands succès de Disney (comme le Roi Lion et tant d'autres) s'annoncent de qualité (ex: synchronisation labiale retravaillée pour les voix françaises, etc). Quoiqu'il en soit, la confiance de Dominique Bourse (président à la destinée de la filiale française) et de Steve Fields (vice-président de Disney Interactive) est à la hauteur de leurs ambitions : se tailler une belle part du marché de l'éducatif en France.





porno.net

Suite du débat à propos de la pornographie sur Internet aux États-Unis: le Sénat et le Parlement semblent s'être mis d'accord sur un projet, selon lequel les fournisseurs d'accès ne sauraient être tenus responsables de ce qui transite sur leurs serveurs (il s'agit d'America Online, Compuserve, Prodigy...), car il leur faudrait surveiller des millions de connexions chaque jour; en revanche, ceux qui envoient des choses indécentes seront responsables s'ils ne prennent pas toutes les mesures pour s'assurer que ça ne tombera pas entre les mains des mineurs. En gros, si vous, adulte, envoyez une image de cul à un autre adulte et qu'un pirate mineur parvient à l'intercepter, vous pouvez faire jusqu'à 2 ans de taule. Et comme il s'agit "d'indécence" et pas de "pornographie", vous pouvez faire les mêmes deux ans de taule en écrivant simplement "ma copine a des gros nichons" dans un forum public. Plusieurs dizaines d'associations sont montées au créneau dès le projet rendu public, pour protester contre ce qu'ils estiment être une atteinte à la liberté d'expression.

oups

Selon le Wall Street Journal (on ne se torche pas avec n'importe quoi, à Joy), des agents fédéraux mènent une enquête sur Microsoft, une de plus: cette fois, ils vérifient les allégations des concurrents qui prétendent que Windows 95 empêche les browsers non-Microsoft de fonctionner, en rendant incompatibles leurs anciens DLL, ce qui rend la numérotation impossible. Microsoft a vite corrigé l'erreur.

course

Cray Research vient de présenter sa dernière machine, le T3E. Il succède au T3D et effectue mille milliards d'opérations à la seconde. Pas cher: 5 millions de francs. Intel est en train de travailler sur un projet similaire (entendez: une machine ayant une capacité de calcul d'un téraflop). C'est à qui sortira la sienne le premier. Ah, prestige, prestige.

amusant

La plupart des produits merchandising des Beatles épaulant la sortie de leurs "inédits" seront fabriqués à partir de chanvre, dont la culture est "théoriquement" interdite (pour des raisons qui nous échappent complètement).

le genou du mois

Taligent et Kaleida, les filiales d'Apple, de HP et d'IBM, qui avaient été créées il y a quelques années pour développer le système d'exploitation du futur, puis qui l'an dernier avaient été chargées amicalement d'arrêter les conneries sur le futur et de se concentrer plutôt sur le présent, vu que le futur, elles avaient du mal, viennent d'être dissoutes. C'était l'arme absolue d'Apple et IBM contre Microsoft et Intel. Il va falloir en trouver une autre, encore plus absolue.

les licenciements du mois

Olivetti: 1000.
Apple (projet encore à l'étude): 2000 (mais en fait, ça devrait être le mois prochain).

Autodesk Animator Studio 1.1 pour Windows 95 est annoncé.

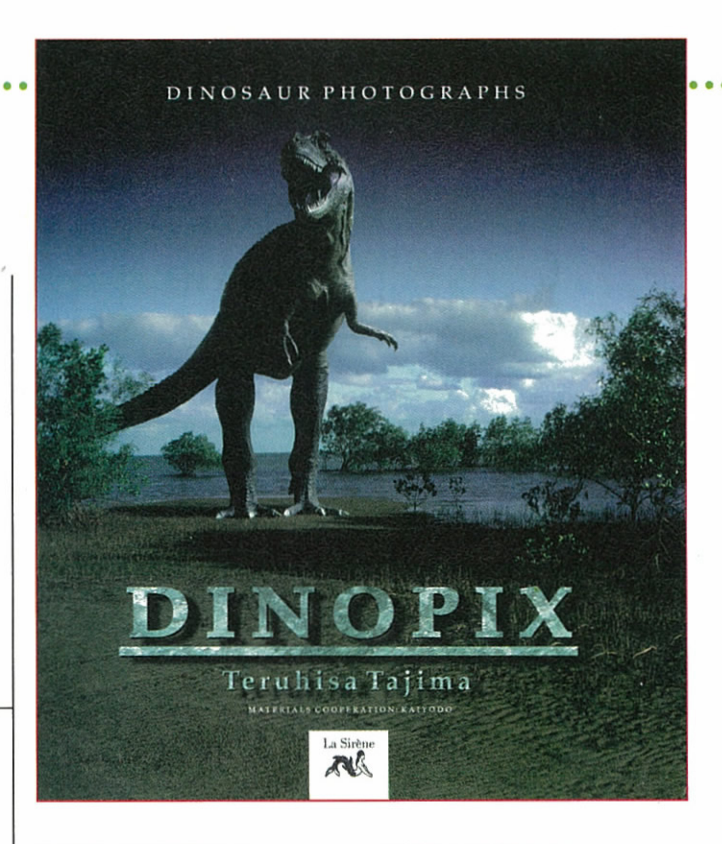
Anne Spielberg, la sœur de l'autre, écrit des scénarios. À qui les vend-elle? À Amblin, Dreamworks, Universal... Ah tiens.

pippo

Apple confirme enfin une date de sortie pour Pippin, la console qu'il co-développe avec Bandai: printemps prochain au Japon, automne aux USA. Prix prévu: dans les 3000 balles.

festival !

Le Festival du Multimédia se tiendra à Paris du 9 au 11 janvier 96 au Palais des Congrès de Paris. On y découvrira de nombreux produits présentés par 70 exposants et l'on pourra y suivre des conférences portant sur de nombreux sujets, de la télévision interactive à l'édition en passant par la réalisation d'applications multimédia.



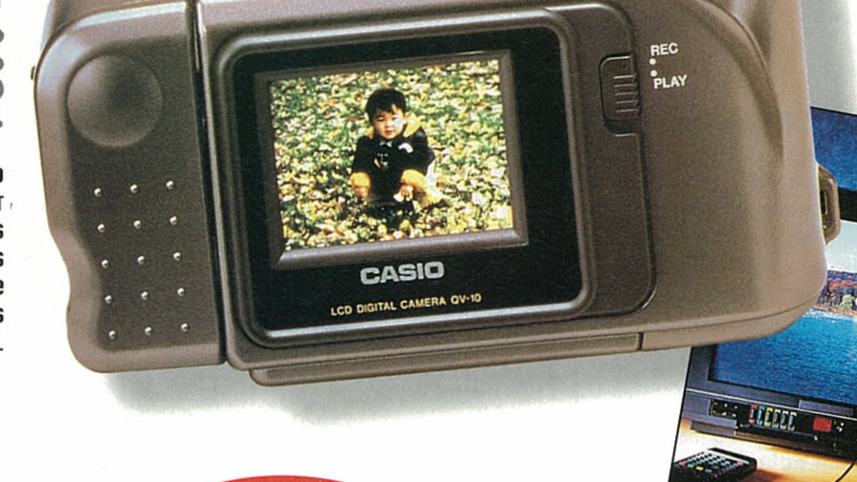
trucage ?

Dinopix, réalisé par Teruhisa Tajima, est un bouquin assez épatant édité par La Sirène. Il s'agit en effet de photographies de dinosaures. Bon, entre nous, je crois pouvoir avancer qu'il s'agit fort probablement de trucages, réalisés en image de synthèse. N'empêche, c'est rudement beau et il est assez troublant de voir ces bestioles évoluer dans des décors contemporains.

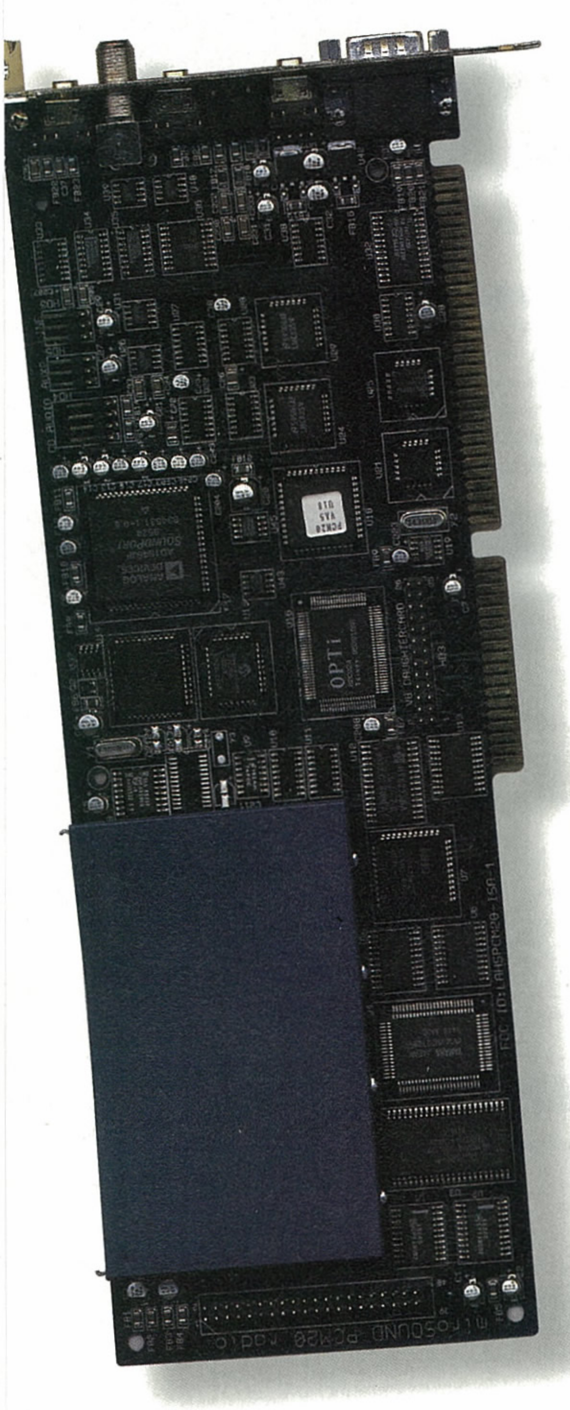
Casio QV10

Fabricant : Casio
Distributeur : Esselte Dymo
Tél : (1) 44 85 17 00
Prix TTC : 5995 Francs TTC.

De plus en plus fort. Le dernier appareil photo de Casio dispose d'un écran à matrice active permettant de voir instantanément la photo prise. Les 96 prises numériques peuvent être revisionnées sur un téléviseur ou importées dans l'ordinateur. L'objectif à focale fixe équipé d'une macro et la vitesse de l'obturateur permettent des prises pros [du 1/8 au 1/4000]. C'est cher, mais c'est génial.



Quoi



Le nombre de cartes vous proposant de recevoir la télévision ou la radio avec votre ordinateur s'accroît régulièrement. La plus complète de toute est certainement la Video Highway VTR 500 de chez Aims-Labs. Distribuée par Ubi Soft, elle regroupe au sein d'une seule et même carte au format ISA, un tuner télé répondant à la norme Secam, un tuner de radio FM et une entrée composite pour la capture d'une source vidéo. LA VTR500 n'étant pas une carte VGA en elle-même, il est primordial de la raccorder à votre carte VGA existante par le biais du port VESA et d'un câble plat [livré avec la VTR]. À vous de vérifier si votre carte vidéo dispose d'un tel port. Les utilitaires fournis sont pour Windows 3.1, mais ils fonctionnent aussi sous Windows 95. Une télécommande regroupe l'ensemble des fonctionnalités, alors qu'un autre utilitaire s'affranchit du paramétrage des différentes stations de radio et de télé de manière automatique. Parmi les possibilités offertes, une mosaïque de 16 programmes comme sur le Câble avec la possibilité de cliquer sur la chaîne qui vous intéresse pour la mettre en plein écran, une fenêtre de capture, un organisateur permettant de mettre automatiquement en route radio ou télé pour ne pas rater son émission préférée. La qualité de l'image obtenue est excellente, et la cadence de capture peut atteindre 30 images seconde sur un Pentium.

Video Highway VTR500

Machine : PC 486DX33 mini.
Distributeur : Ubi Soft
Tél : (1) 48 18 50 00
Prix : 1 890 Francs TTC.



Blaster CD 6x

Fabricant : Creative
Tél : (1) 39 20 86 00
Prix TTC : 1990 Francs

Le dernier kit CD-ROM de Creative inclut un lecteur de CD sextuple vitesse et une carte d'interface ATAPI IDE. Le taux de transfert de 900 Ko/s et la mémoire-cache de 256 Ko le place parmi les lecteurs CD les plus rapides du moment. Encore faut-il en avoir l'utilité, une telle vitesse restant inutile pour 100% des jeux actuels. Il est livré avec les drivers Dos, Win 3.1 et Win 95.



AWE32 Home Studio

Fabricant : Creative • Tél : (1) 39 20 86 00
Prix TTC : 2 750 Francs TTC.

Comment ne pas craquer ? Un clavier Midi, une carte son AWE32, un CD de fontes sonores E-Mu, un CD interactif sur la 5ème de Beethoven et tous les logiciels nécessaires pour faire de la ziquemu pour moins de 3000 francs. La qualité du matériel et de la doc est excellente et l'installation ne pose pas de problème majeur. Une occasion de rêve pour vous lancer dans la musique.



AWE32 Plug & Play

Fabricant : Creative
Tél : (1) 39 20 86 00
Prix TTC : 1690 Francs

La carte haut de gamme de Creative sort dans une nouvelle version Plug & Play. Elle devient ainsi 100% compatible avec Windows 95 sans l'ombre de votre intervention. Une version allégée de la carte est proposée pour 500 francs de moins. La SoundBlaster 32 ne comporte pas d'interface CD, ni de processeur AWE pour les effets. Idéal pour les joueurs en somme.

de neuf ?

VIR one

Fabricant : VIR systems
Distributeur : Ubi Soft
Tél : (1) 48 18 50 00
Prix : 290 Francs



On vous en a déjà parlé mais il n'était pas encore disponible. Le VIR one est un joystick infrarouge qui se manipule dans l'espace. Il s'agit en gros d'un manche sans socle offrant une plus grande liberté grâce, justement, à l'absence de socle. Attention, ce n'est pas pour autant un Joy 3D qui analyse les mouvements dans l'espace. Voilà l'outil idéal pour jouer relax. Certains jeux comme Doom ne s'y prête cependant pas trop mais c'est au poil pour les simulateurs de vol... avec un peu d'habitude.

Phone Blaster

Fabricant : Creative
Tél : (1) 39 20 86 00
Prix TTC : 2390 Francs TTC

Le kit de téléphonie de Creative regroupe sur une seule carte : un modem 28,800 et une SoundBlaster 16 capable de gérer une messagerie vocale (un répondeur en plus balaise), le téléphone "main libre", l'envoi de fax, la connexion à n'importe quel serveur et l'émulation Minitel. Notez la possibilité d'envoyer un fichier en même temps qu'une conversation vocale ! La carte est livrée avec une foule d'utilitaires permettant l'exploitation de tout le système et des offres de connexion à internet et Compuserve. Idéal pour tout centraliser sur son ordinateur. Au fait, la carte fonctionne même si votre ordinateur est en mode veille.



LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !
LES TOPS PC/CD ROM MICROMANIA

STONEKEEP



NEW — CD ROM

Des cachots et des créatures en 3D combiné avec de vrais acteurs et des effets spéciaux incroyables afin de produire un jeu d'un réalisme sans pareil !

TFX MILITARY — EF 2000

Un fantastique simulateur de combat utilisant les techniques les plus évoluées de mapping de polygônes et des effets cinématiques ! NEW





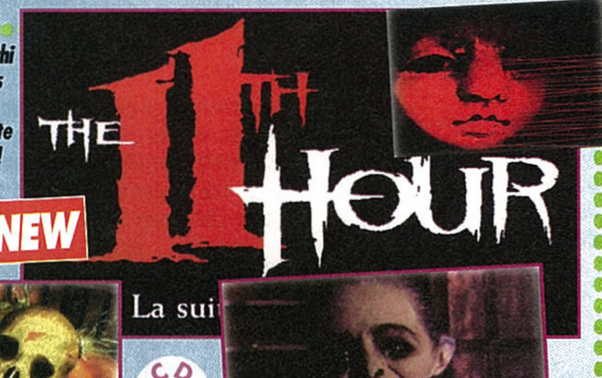
Une rapidité jamais atteinte dans les combats supersoniques ou subsoniques.

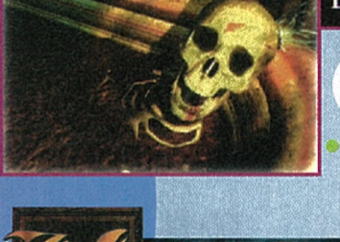


THE 11TH HOUR

Un nouveau pas franchi dans la réalisation des jeux cinématiques. Une aventure haletante dans la maison Stauf ! Vous découvrirez des graphismes et des animations extraordinaires !

NEW









CRUSADER — NO REMORSE

HIT

Incarnez un agent militaire qui doit gagner la confiance des ses ennemis ! Vous êtes propulsé dans un univers de science fiction en 3D bouillonnant d'action et comportant 1 h 30 de video !





CD ROM

HEROES of Might and Magic

NEW

Un habile mélange de rôle aventure et de stratégie ! Partez à la conquête du royaume et abattez vos 3 adversaires !

CD ROM

PHANTASMAGORIA

NEW — CD ROM

Un gigantesque jeu conçu par la célèbre scénariste Roberta Williams. Ce thriller à suspense a été développé en utilisant les dernières technologies du cinéma et de l'infographie !!



Version française

ALIENS

Un être cruel et malsain se cahce sous la surface de la planète provoquant une peur effroyable chez les aliens. Découvrez ce qui se cache derrière ce mystère terrifiant !







CD ROM — HIT

NEW — CYBERMAGE



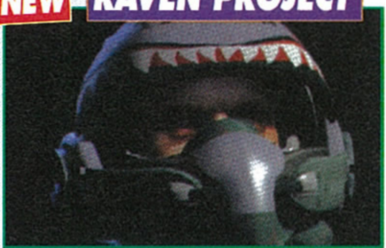
Livrez une lutte acharnée contre les force malégiques de NeCrom, le maître de Darklight ! Un savant mélange d'interactivité au service d'une action bande dessinée futuriste réalisé par Origin !

NEW — LE SECRET DU TEMPLIER



Sauvez votre fiancée des griffes de Wolfram, un chevalier corrompu qui a traversé le temps pour vous détruire ! Vous serez transporté en 1329, alors que les templiers sont en voie de disparition ...

NEW — RAVEN PROJECT



Un superbe jeu d'aventure action et de simulation de vol dans l'espace réalisé par Cryo. Une action intense, des combats d'une variété extraordinaire !

NEW — SU-27 FLANKER



Un simulateur hyper réaliste : toutes les fonctions sont exécutées en temps réel et le modelage d'animation détaillée étourdissant ! Une expérience unique, terrifiante et exaltante !

HIT — ACTUA SOCCER



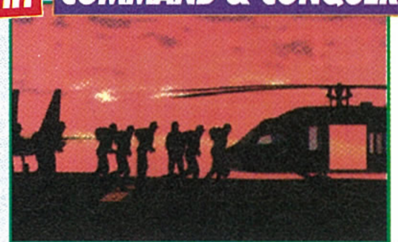
Une magnifique simulation de football réalisée par Gremlin : Des commentaires en français (devinez par qui ?...) une animation incroyable et des graphismes en français.

HIT — SCREAMER



Un superbe jeu de courses de voitures: les programmeurs de Graffiti ont créé là un véritable jeu d'arcade qui privilégie l'action et une fluidité sans pareil!

HIT — COMMAND & CONQUER



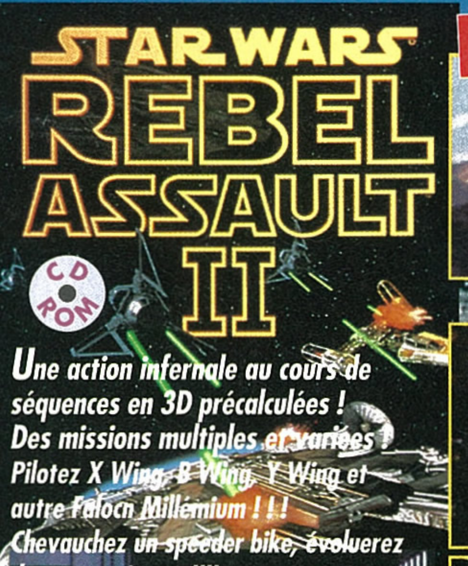
La nouvelle production de l'équipe Westwood, les créateurs de Dune 2, Lands of Lore,.. Dans ce jeu de simulation basé sur la gestion des ressources, incarnez un chef de mercenaires qui devra tout faire pour s'approprier le contrôle du "Tibérium" !!!

HIT — HEXXEN

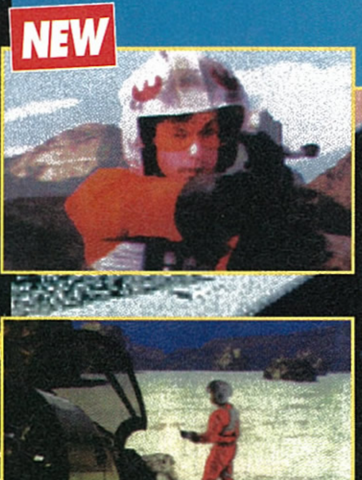


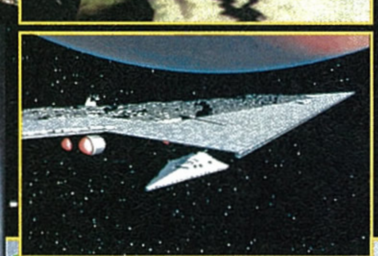
Une action intense pour un "Doom" au temps médiéval. 9 objets différents à collecter, 8 aventuriers peuvent participer à la même aventure, et la possibilité de regarder vers le haut rendent le jeu extraordinaire

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM



NEW





Une action infernale au cours de séquences en 3D précalculées ! Des missions multiples et variées ! Pilotez X Wing, B Wing, Y Wing et autre Falocn Millénium ! ! ! Chevauchez un speeder bike, évoluerez dans une mine ....!!!!



NEW

EXCEPTIONNEL !!
La toute dernière aventure épique d'Origin ! Un jeu d'acteur d'une rare intensité ! Un scénario riche et complexe, un plus grand contrôle des missions et du déroulement de l'histoire !



F1 GRAND PRIX 2

CD ROM — NEW

16 Circuits fidèles aux véritables circuits, au virage près ! Des graphismes, effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable... la nouvelle référence en matière de simulation de course de Formule 1 !





MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MAGASINS MICROMANIA

NEW
MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07
NEW

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,27 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 janvier 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

J19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ Total à payer =	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../.....
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
EN DECEMBRE OUVERT DE 8H à 19H DU LUNDI AU SAMEDI

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

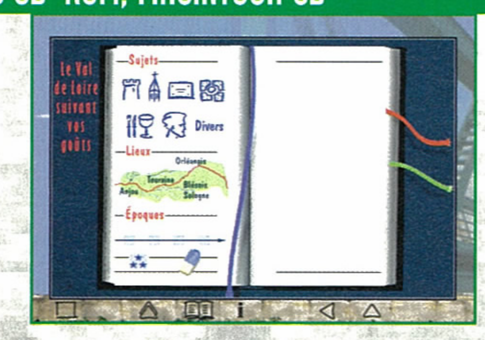
CYRILLE BARON

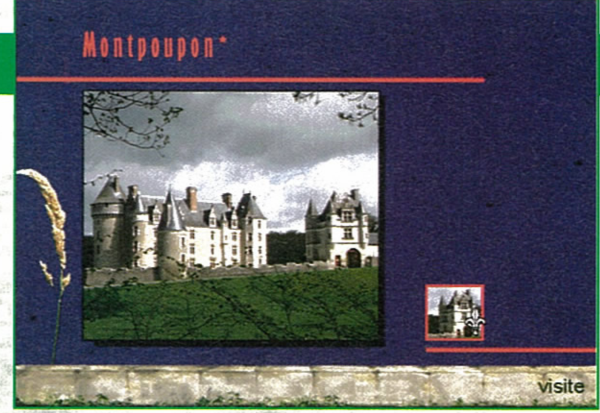
L'EDITION ELECTRONIQUE

En ce début d'année, la rubrique est placée sous le signe de l'édition électronique avec notamment deux titres très inspirés de l'édition papier. Signe des temps et tendance de l'année à venir ? On peut l'espérer au vu de la qualité de ces produits qui renouvellent le genre.

Châteaux de la Loire

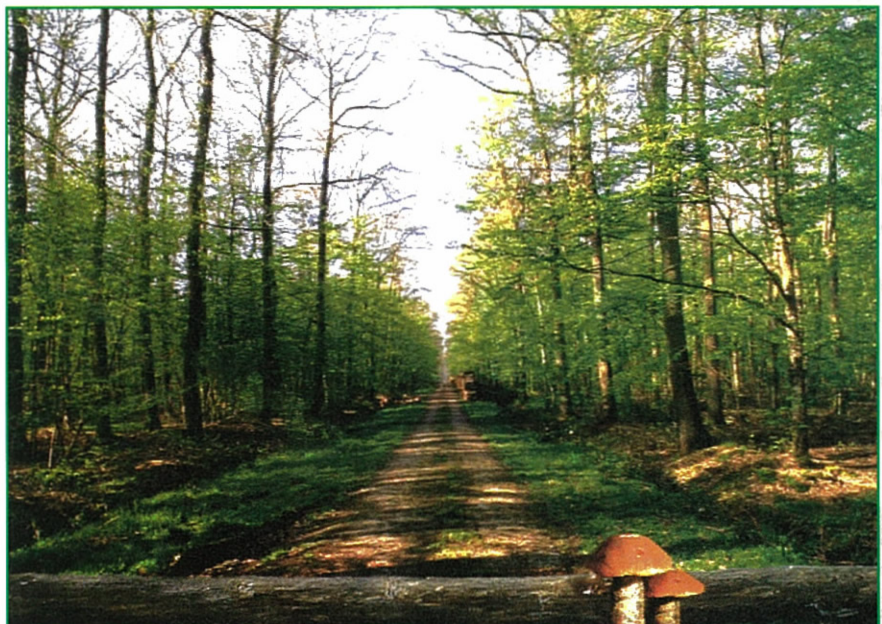
PC CD-ROM, MACINTOSH CD





Lorsqu'un géant de l'édition se lance à l'assaut d'un nouveau média, en l'occurrence le CD-ROM interactif, on assiste parfois à de curieuses choses. Ce n'est pas le cas ici puisque cette version multimédia du "Guide Bleu" est tout bonnement excellente. Sans me tromper, je crois pouvoir avancer que ce CD est le plus riche, le plus complet jamais chroniqué ici. Dédié au Val de Loire, ce "Guide Bleu" comporte une foule d'informations relatives à cette région, riche il vrai par de nombreux aspects. Naturellement, la part belle est faite aux châteaux de la région, bénéficiant de chapitres détaillés. On peut y visiter nombre d'entre eux, mais aussi consulter des chapitres relatifs à l'architecture. "Guide Bleu" oblige, la région est mise en valeur au long de divers chapitres consacrés à la cuisine, aux promenades en forêt, etc. Là aussi, on ne se contente pas de survoler le sujet, et chacun des thèmes est développé sur plusieurs pages écran. S'il faut parler de chiffre, ce CD comporte 1 550 illustrations, 20 séquences vidéo, 260 diaporamas, 35 cartes et 500 notices de

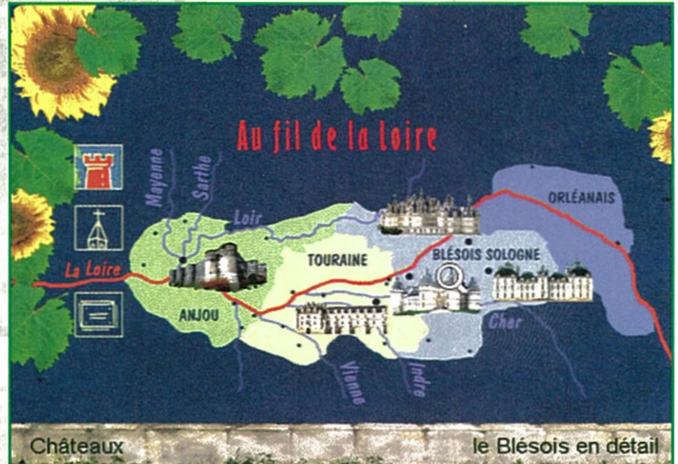






dictionnaire, le tout bénéficiant naturellement de liens hypertexte. La navigation au sein de cet ensemble de données peut se faire par thèmes, par chapitres ou tout simplement en «feuilletant» le CD-ROM. Cela dit, il est dommage que la présentation générale soit si peu inventive. Certes, le résultat est tout à fait probant et l'utilisation de ce CD extrêmement intuitive, conviviale et toutes ces sortes de choses, mais on aurait apprécié un peu plus d'audace. Quoi qu'il en soit, voilà une collection qui s'annonce excellente.

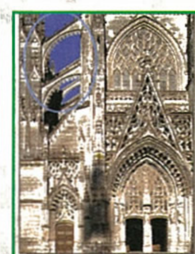
















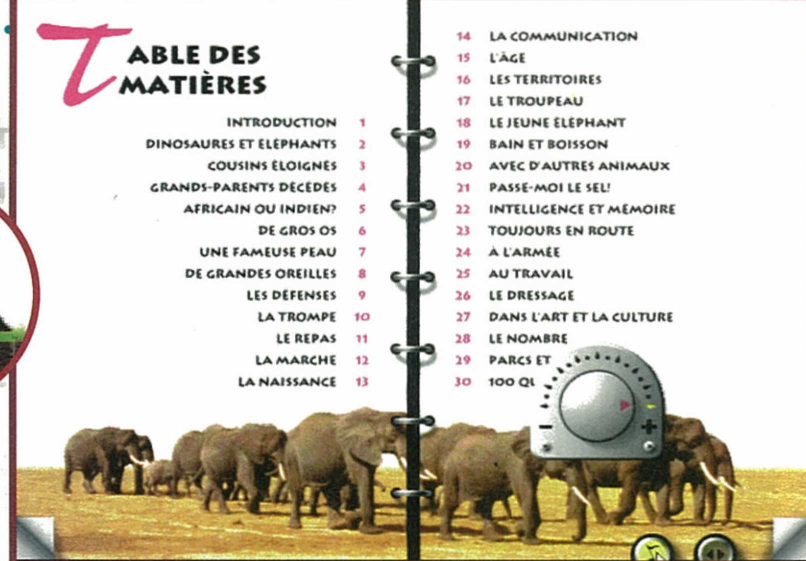


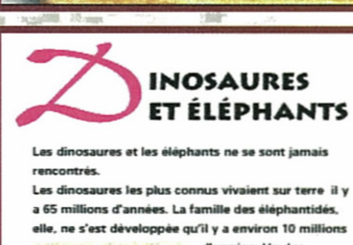
Editeur : Hachette Livres Interactive Grolier • Distributeur : Hachette Livres Interactive Grolier • Prix : NC

Virtual Book L'éléphant

PC CD-ROM, MAC CD

Il suffisait d'y penser. C'est la réflexion qui vient à l'esprit de tout utilisateur de ce "Virtual Book". En effet, à force de vouloir se démarquer de l'édition papier, bon nombre de créateurs de logiciels multimédia nous proposent parfois d'étranges produits, inutilisables de par leur complexité. Avec cette collection, Infogrames prend le problème à l'envers et a décidé de partir d'un concept éditorial classique. Ce CD consacré à l'éléphant est donc présenté comme un livre. Cela dit, le livre en question bénéficie de tout ce que le multimédia peut lui apporter. Chaque page, agrémentée de textes et d'illustrations, comporte également des zones sur lesquelles il suffit de cliquer pour déclencher commentaires audio, films vidéo (parfois de qualité très moyenne) et animations. Résolument interactif, ce CD permet aux jeunes utilisateurs d'agir sur les pages en question : ici, on déplace un curseur afin de mesurer un éléphant, là on tourne les gros «boutons» afin d'observer telle ou telle caractéristique de l'animal, etc. À la fin, c'est-à-dire sur la dernière page, un petit questionnaire permet de s'amuser à faire un petit récapitulatif des connaissances acquises. Bref, les "Virtual Book" sont le pendant multimédia des livres animés. Bravo !









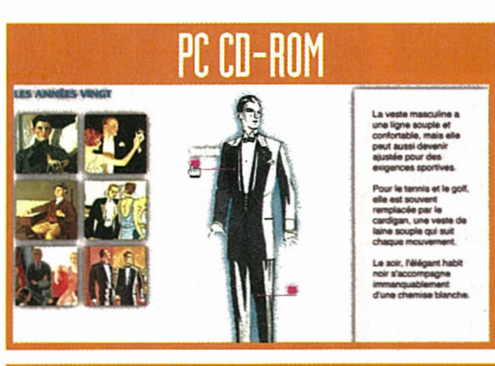




Editeur : Infogrames
Distributeur : Infogrames (1) 72 65 50 13 • Prix 300 F

Le vêtement

PC CD-ROM






Deux CD-ROM présentés dans un joli coffret, c'est le moins que l'on pouvait faire pour parler du vêtement. De 1700 à 1920, on assiste donc à l'évolution des différentes parties composant le costume en Europe. Dépassant largement le cadre anecdotique de la mode, cette petit histoire permet également de suivre les changements idéologiques et sociologiques survenus au cours des âges et notamment l'émancipation de la femme au début du siècle. Divers chapitres qui montrent par exemple comment nos ancêtres se vêtissaient, donnent l'occasion d'en apprendre un peu plus sur leurs mœurs. Le premier CD, exclusivement consacré au costume en tant qu'objet, détaille les différentes partie le composant. On y trouve aussi des informations relatives à la fabrication des vêtements, etc. Le second CD, lui, se partage entre une histoire plus générale, de l'Antiquité au début du siècle et un jeu, où il faut reconstituer le costume suivant les époques en piochant ici ou là pièces d'habillement, accessoires, etc. Hélas, ce produit souffre de quelques lacunes. D'une part, il est dommage que le premier CD n'aborde pas l'histoire du vêtement avant le XVIIIe siècle car c'est surtout cette époque-là que le grand public connaît moins bien. On aurait bien voulu en savoir plus sur les coutumes vestimentaires à l'époque gauloise ou au Moyen Age. Pour cela, il faut consulter le second CD, mais ici point de documents de qualité mais des dessins assez maladroits, oscillant entre l'image d'Épinal et la planche scolaire. De plus, la présentation de l'ensemble est assez "cheap" et manque singulièrement d'invention. Bref, voilà un vêtement intéressant mais fort poussiéreux.

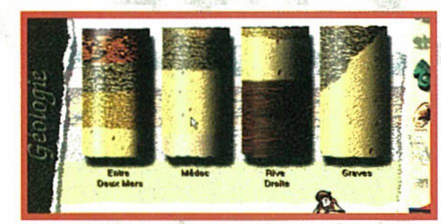


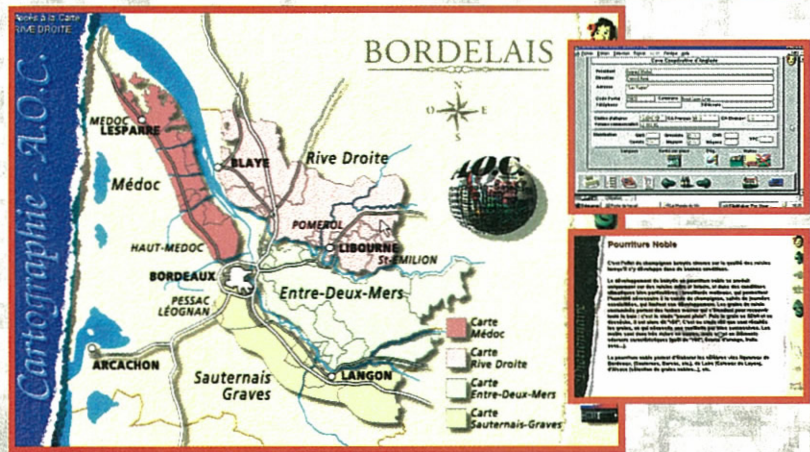

Editeur : Scala
Distributeur :
EMME (1) 45 61 54 30
Prix : 329F

Le monde du vin de Bordeaux

PC CD-ROM, MACINTOSH CD

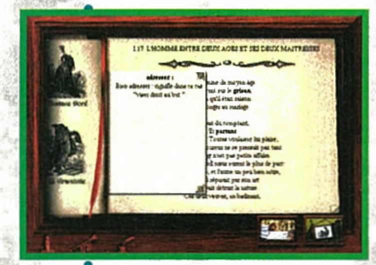
Les amateurs de vin ne se contentent pas de le boire, mais aiment aussi connaître son histoire. C'est donc avec plaisir qu'ils consulteront ces deux CD dédiés au Bordelais. À travers douze chapitres, sont abordés les thèmes relatifs à la vigne, à l'origine du vin, la vinification, la distribution, etc. Véritable guide pratique, le second CD comporte une impressionnante base de données répertoriant plus de 4 000 vins. On y trouve aussi des informations sur les différentes caves, leurs coordonnées, les heures de visites, etc. Techniquement bien réalisé, ces CD sont attractifs car bénéficient d'une présentation amusante et originale. Un gros travail a été fait sur la mise en page, les icônes de commande, etc. Les documents présentés, de bonne qualité, comportent images fixes, animations, commentaires audio. Premier d'une collection, ce titre devrait être suivi d'un "Monde du vin" dédié à la Champagne et sa prestigieuse production.

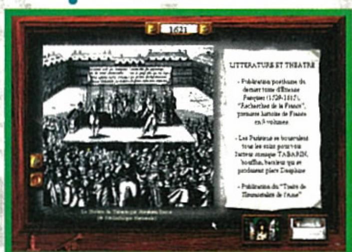




Editeur : Bacchus & Partners • Distributeur : Bacchus & Partners (1) 45 51 48 40 • Prix 499 F





Les fables de la Fontaine

PC CD-ROM, MAC CD

Warner Interactive décida un beau jour de produire un CD consacré à celui qui, dans le monde entier, est connu pour ses fables.
Sitôt dit, sitôt fait, voilà notre éditeur qui se met au travail, et lance bientôt sur le marché «Miroir de la nature humaine».
Mon nom, pense-t-il soudain, comporte "interactive", je n'aurai donc de cesse que de mon interface on ne puisse penser que des choses agréables.
Hélas, trois fois hélas, à trop en faire souvent on s'égare en chemin ; lorsque l'on se promène on le fait à grand peine. Cliquer ici ou là bien souvent sans comprendre est certes interactif, mais qu'il est difficile de ne pas perdre pied et que cet océan est fort peu navigable.
L'idée était plaisante mais dans ce foisonnement, on ne comprend plus rien, voilà un bon produit gâché quelle déveine.
La morale de l'histoire pourrait être celle-ci : «Le mieux est l'ennemi du bien».
Le contenu est riche, mais l'ensemble «imbitable».
Reste heureusement l'intégrale des fables (246) illustrée par Doré ou encore Granville, 100 textes parmi les plus célèbres lus par des comédiens, une biographie complète ainsi qu'un dictionnaire pour comprendre certains mots, certaines expressions qui étaient fort prisées il y a bien longtemps en un siècle passé où la langue coulait sous la plume limpide de Jean de la Fontaine.







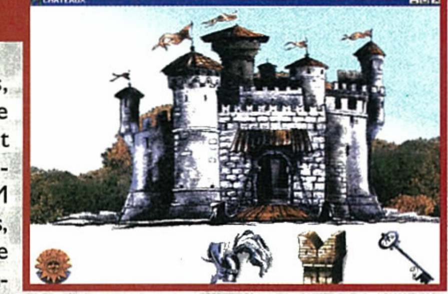


Editeur : Warner Interactive Entertainment • Distributeur : Warner Interactive Entertainment (1) 43 12 31 0 • Prix : 349 F

Voyage en Italie

PC CD-ROM

Décidément présent sur tous les fronts, EMME nous propose ici un voyage en Italie plutôt agréable. Une fois de plus, il faut déplorer le manque d'inventivité de la présentation, mais qu'importe ! Chaque CD-ROM ne peut pas être une œuvre d'art. Et d'ailleurs, ce qu'on demande en priorité à ce type de produit est de contenir de nombreuses données. C'est le cas ici puisque 800 photos (à comparer avec les 500 images du «Vêtement» pourtant sur 2 CD) permettent de ce faire une idée précise du pays. Résolument axé vers le tourisme (et du reste co-réalisé avec le concours du Touring Club Italia), "Voyage en Italie" permettra à ceux désireux d'effectuer un séjour transalpin, de découvrir paysages, œuvres d'art, mais aussi spécialités culinaires, curiosités locales. Pour cela, de nombreuses cartes représentant différentes régions de l'Italie font office de menus. Bref, voilà de quoi préparer efficacement son séjour.





Editeur : EMME • Distributeur : MDS (1) 30 66 24 85 • Prix 349 F

Mon atelier de cinéma en 3D

PC CD-ROM

Eh bien, voilà un logiciel tout mignon destiné à familiariser les enfants avec le cinéma. Bénéficiant d'une présentation attrayante, ce logiciel comporte de nombreuses scènes en 3D. Il permet de créer ses propres films en choisissant les acteurs, les décors, les angles de prise de vue, etc. Tout est ici prévu pour qu'il soit possible de réaliser un projet de bout en bout, y compris en travaillant à la réalisation du générique.

Editeur : Microsoft (1) 69 86 46 46 Prix 299 F



Mic Dax



Le BBS

Ça y est, cette fois c'est la bonne. Sur le CD, vous trouverez le soft pour vous connecter sur notre nouveau serveur. Quelque part dans le magazine, vous trouverez un coupon pour vous abonner. Mais ce serveur est-il vraiment intéressant ? Je veux.

VRAI
FAUX

Notre mascotte, le chien-chien, s'appelle Milou.
FAUX
Non, c'est faux.

VRAI
FAUX

Bon, alors c'est Rintintin?
FAUX
Non, non plus.

VRAI
FAUX

Ouah, je sais, eh, les oreilles, cet air bête, tout ça, c'est Rantanplan.
FAUX
Encore raté.

VRAI
FAUX

Mmmh... Sultan?
FAUX
C'est Rex Mieux Mieux. Yeah yeah.

Vous connaissiez probablement notre serveur Minitel. L'avantage de ce serveur, c'est qu'à peu près tout le monde peut s'y connecter, le Minitel étant très répandu. L'inconvénient, c'est qu'il n'est pas toujours adapté à ce que vous avez envie d'y trouver: pas de graphismes, une vitesse de transmission très réduite empêchant le téléchargement de gros fichiers.

Notre nouveau serveur efface tous ces petits défauts. Connectez-vous à partir d'un modem (de 9600 à 28800 bauds) et de notre soft de connexion (que vous trouvez sur le CD-Rom, que ce soit sur PC ou sur Mac), vous aurez accès à toutes ces rubriques que nous vous présentons dès maintenant.

LE COURRIER



Bon, on ne vous fait pas de dessin, vous pouvez envoyer du courrier et même, chouette alors, en recevoir ! Là où c'est un peu mieux, c'est que le courrier, ça peut aussi bien être de simples messages que des fichiers. Ah ben oui, c'est quand même nettement plus sympa. Et alors, si vous vous abonnez au service (voir encadré), vous pourrez envoyer et recevoir du courrier sur Internet. Un abonné ayant choisi Raoul pour pseudonyme disposera automatiquement de l'adresse e-mail raoul@joystick.fr, à communiquer à ses futurs correspondants. On ne vous fait pas le coup des 30 millions d'utilisateurs sur Internet, vous connaissez le couplet.

QUESTIONS À LA RÉDACTION



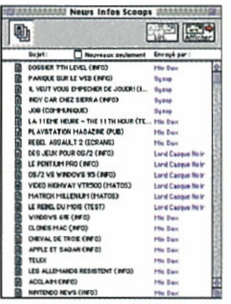
Vous avez un problème sur votre machine, vous souhaitez obtenir des infos complémentaires sur un jeu, vous avez envie de nous dire ce que vous pensez du magazine ou de réagir à l'un de nos articles, écrivez-nous... Nous répondrons sous 48 heures, directement dans votre boîte aux lettres ou en public.

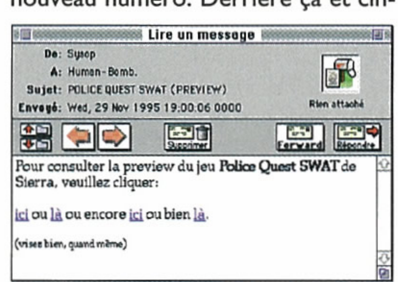
LES NEWS (LES INFOS)



Les News sur Joy, ça l'fait ! On en a plein plein plein, tellement qu'on a fait des sous-dossiers pour les ranger bien comme il faut.

D'abord et premièrement, vous tombez sur les news généralistes, le même genre que celles que vous trouvez dans le magazine (et évidemment, ce sont des news inédites, écrites spécialement pour le serveur), des dossiers thématiques, les chroniques des jeux que nous recevons. Ensuite et deuxio, vous avez droit aux plannings de sortie, pour savoir quand sort Lands of Lore 2 sur PC ou The 11th Hour sur Mac (ce sont des exemples, il y a en tout plusieurs centaines de références). Après ça et tertio, il y a ce qu'on a appelé l'Agenda de Joy, qui regroupe quelques renseignements pratiques (adresses d'éditeurs, rendez-vous, fax, adresses Internet, etc). Ensuite et c'est le quatrièmement, vous avez la rubrique consacrée au sommaire de Joystick, pour vous présenter chaque nouveau numéro. Derrière ça et cinquièmement, ce sont les previews: dès que nous voyons un nouveau jeu, nous courons vite vite sur le BBS pour écrire un article rien que pour vous, avec des captures d'écran à visualiser ou à télécharger. Enfin et dernièrement, nous signalons toutes les sorties de jeux, pour savoir ce qui est disponible en magasin.





Toutes ces infos sont réactualisées dès qu'il se passe quelque chose dans le monde (que dis-je, dans le fabuleux monde) des jeux vidéo.

EN DIRECT

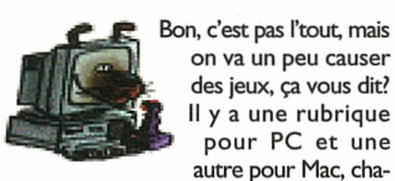


C'est la rubrique la plus cool du serveur : vous pouvez discuter avec des gens. Ouaip. Avec des gens et avec les membres de l'équipe connectés. Super. Avec des gens. Et avec les mecs de l'équipe. Pour dire des trucs et des machins. Et, et, et... en direct.

Joystick



LES JEUX SUR PC OU MAC



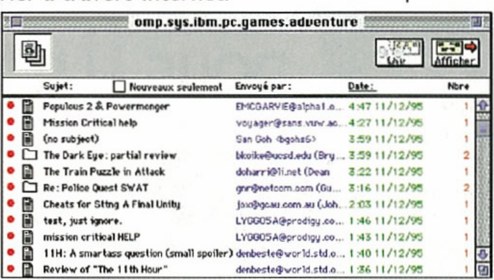
Bon, c'est pas l'tout, mais on va un peu causer des jeux, ça vous dit? Il y a une rubrique pour PC et une autre pour Mac, chacune d'entre elles étant composée de sous-rubriques ;

• Les astuces & les soluces, pour vous débloquer dans un jeu, en obtenant un patch ou un cheat-mode. Vous pouvez nous laisser vos propres combines.
• Le téléchargement, pour recevoir les dernières démos, des softs pour tricher, des softs shareware, etc.
• Les SOS : vous n'avez pas trouvé d'astuce pour le jeu sur lequel vous coincez depuis 2 heures ou 3 mois, lancez vite un appel de détresse !
• La Tribune, pour faire vos propres tests de jeux, pour demander ou donner des conseils, c'est un lieu de discussion qui sera ce que vous en ferez.
• Les petites annonces : là c'est clair, je refuse de vous expliquer en quoi ça consiste.

INTERNET

Ici encore, nous avons créé deux sous-rubriques. Avant de les détailler, une mise au point est nécessaire.
Pour le moment, il n'est pas question de vous présenter notre BBS comme le moyen idéal de vous connecter à Internet, il n'offre pas la palette complète des fonctions d'Internet. Nous ne pouvons pas nous substituer à un fournisseur d'accès Internet (de type Club-Internet, France-Net, etc), c'est un tout autre boulot.
Nous, en tant que magazine, nous voulons tout simplement et humblement vous proposer quelques passerelles vers Internet, c'est un service en plus. Si ça peut vous aider, nous on dit que c'est déjà pas mal.
Ne venez pas nous enquiquiner sous prétexte que vous n'avez pas accès à tout Internet. On ne vous répondra pas. Et si on est de mauvais poil, on lâchera les chiens.
Voici donc les quelques fonctions d'Internet que nous vous proposons :

• L'e-mail: vous l'avez déjà vu, vous pouvez recevoir et envoyer du courrier à travers Internet.



• Les conférences Usenet, aussi appelées *newsgroups*, sont des forums thématiques où les utilisateurs d'Internet s'échangent des tuyaux, des conseils, voire même des fichiers. Il y en a quelque chose comme 15000 en tout, on a fait une sélection de ceux qui devraient vous intéresser. Contactez-nous (n'hésitez pas, soyez pas timide comme ça) si vous souhaitez qu'on élargisse cette sélection.
Alors, oui, au fait, c'est en anglais que ça se passe, en général. Ah ben oui. Si vous voulez un réseau en français, vous n'avez qu'à l'inventer, on vous attend.

• Le Web est un réseau de serveurs graphiques, vous pouvez passer de l'un à l'autre soit en donnant son nom (de type «http://www.lucasarts.com», on appelle ça une adresse), soit en cliquant sur un lien (généralement affiché en bleu et en souligné, comme dans cet exemple-ci).

ET PUIS...

... et puis, forcément, il y a vous. Vous et vos humeurs, vous et vos passions, vos envies, vos talents, vos goûts à vous, etc.
Nous avons peut-être oublié des rubriques, notre serveur est tout nouveau, il évoluera au fil du temps en fonction de vos souhaits et des possibilités du programme que nous utilisons.
C'est dans une toute nouvelle aventure que nous nous lançons, c'est avec une grande excitation que nous vous invitons à nous rejoindre, nous avons le sentiment qu'il va se passer tout plein de choses plutôt sympas.
Vous n'avez pas de modem ? Savez-vous qu'aujourd'hui ça ne coûte quasiment plus rien ? Vous pouvez trouver facilement de très bons modèles externes (PC ou Mac) pour moins de 1500 francs...

Venez. Yeah yeah.



A SAVOIR

L'ABONNEMENT

Vous pouvez vous connecter sur notre serveur en composant ce numéro national : 36 68 51 99.

À 2,23 F/mn, il n'existe que pour vous permettre de visiter le serveur avant de vous abonner. Ou de vous connecter à partir du bureau.

Mais dès que vous vous abonnez (le formulaire d'inscription est publié quelque part dans le magazine), vous pouvez vous connecter via des numéros moins coûteux: un numéro classique pour les parisiens, un 36 67 pour les provinciaux (nous ne pouvons pas faire moins cher).

Vous rentabilisez votre abonnement mensuel (50 F par prélèvement) dès les 25 premières minutes.

Les abonnés disposent par ailleurs d'une adresse e-mail et certaines rubriques ou fonctions du serveur leur seront à terme réservées.

Abonnez-vous, yeah yeah.

Offrez le meilleur à vos CD

Cet étui pour ranger et protéger vos CD ROM et CD audio.



ABONNEZ-VOUS À joystick

279F

au lieu de ~~464F~~
pour 11 n^os soit près de

40%

de réduction

+ en cadeau

cet étui range - CD d'une valeur de 79.F

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

A retourner avec votre règlement à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre -TSA 2 1005 - 75947 Paris Cedex 19.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYSTICK, pour 279F au lieu de 464F, soit près de 40% de réduction. En plus, en cadeau, je recevrai mon étui range - CD d'une valeur de 79F. Je joins mon règlement par :

❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de JOYSTICK. ST100

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire le : |_|_|_|_| Signature :

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ______________________

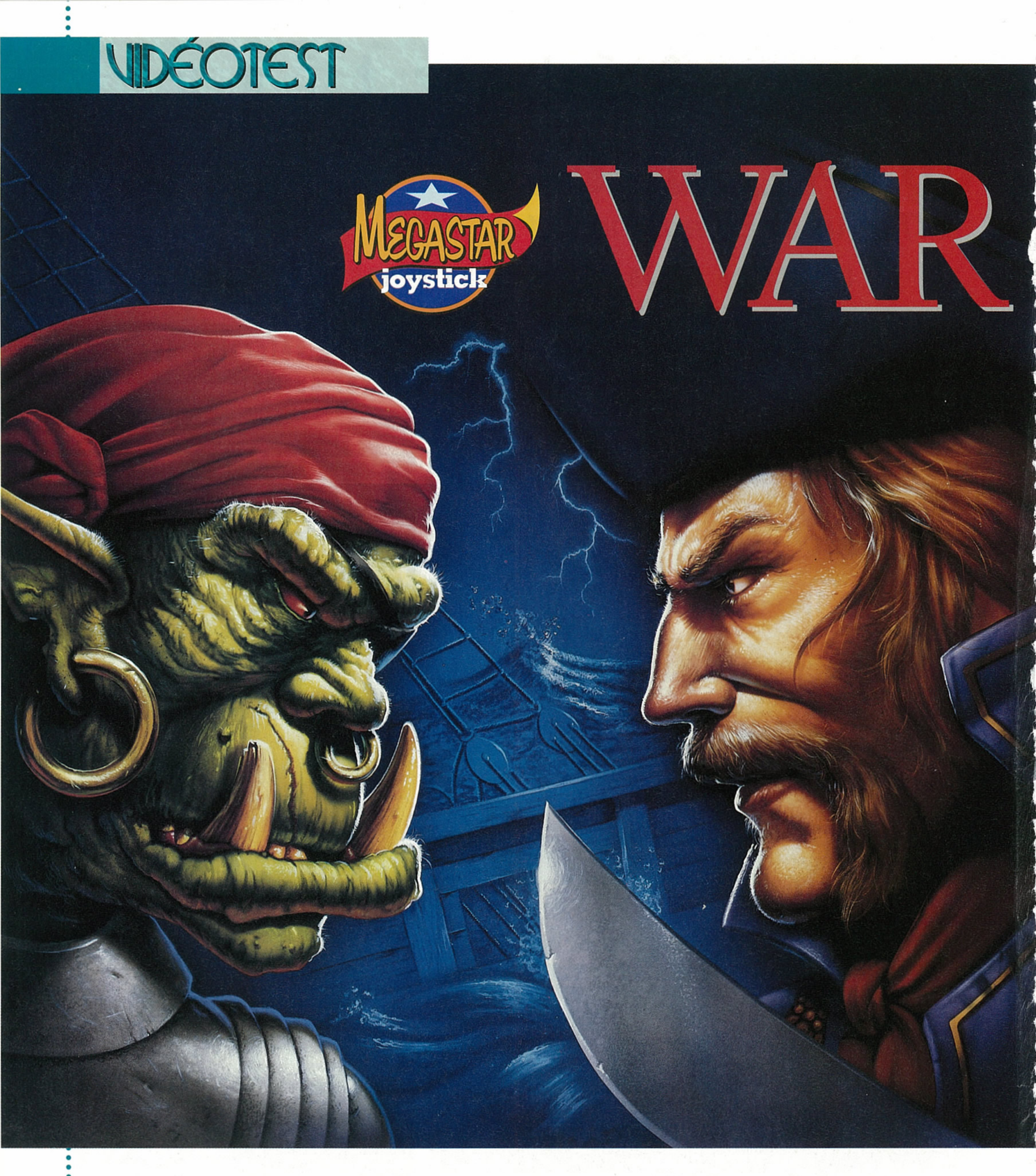
Mon ordinateur : ______________________

Pseudo* : ______________________

*A créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour bénéficier de 120 minutes de connexion sur 3614 Joystick.

Délai de livraison de l'étui range - CD, environ 4 semaines après reception du premier numéro de votre abonnement.

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles, réservée aux nouveaux abonnés et à la France Métropolitaine. Vous pouvez acquérir l'étui range CD au prix de 79 F et chacun des 11 numéros de JOYSTICK au prix de 35 F. «Informatique et liberté». Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.



C'est deux fois m

CRAFT 2

PC CD-ROM

Après "Orcs & Humans", place à "Tide of Darkness" ! Encore une fois, ce mariage réseau et heroic-fantasy ne sera pas pour le meilleur et pour le pire, Blizzard n'ayant gardé que le meilleur. Warcraft 2 ou comment atteindre une nouvelle dimension...

COOLI

Soyons précis, Warcraft 2 regorge de tellement d'améliorations par rapport à son ancêtre que je m'interroge sur ma santé mentale lorsque je croise du regard la jaquette du premier volet. Comment as-tu pu passer des nuits blanches sur ce pâté graphique ? En fait – c'est ce qui frappe d'entrée – l'évolution désirée par Blizzard est tout d'abord basée sur l'esthétisme. Désormais, les parties se déroulent en S-VGA, et les sprites initiaux ont été relookés de fort belle manière. Les orques, tout en ayant gardé leur côté "fun", semblent plus que jamais en manque de pillages. À ce niveau, cette suite est incontestablement une réussite puisqu'elle ne renie pas non plus ses origines et reste toujours aussi gore. Fort heureusement, ce changement d'emballage s'accompagne d'une foultitude d'innovations dans le jeu. En solo, vous pourrez choisir d'aborder une campagne (soit du côté orque, soit du côté humain) ou de jouer un scénario intégré dans le jeu. Dans ce dernier mode, vous aurez la possibilité de totalement paramétrer votre partie avec le choix du niveau de ressources, du terrain, du nombre d'adversaires. C'est une plénitude d'options qui ne peut laisser indifférent. Pourtant le premier constat est décevant puisque le moteur de l'intelligence artificielle est des plus déplorable lorsque vos adversaires sont stationnés dans des îles.

Une lacune d'IA

Si vous choisissez un scénario de ce type, vous pourrez rester une journée entière sans que l'ordinateur ne vienne vous inquiéter. Il restera cantonné dans celui-ci, ne choisira pas d'optimiser l'armure des navires en possédant une fonderie, etc. En fait, c'est le seul point noir de Warcraft2. Autant peut-on être satisfait par le fait de pouvoir évoluer sur d'autres scénarios pour relancer la durée de vie, autant est-on consterné par le manque de hargne de l'ordinateur. Les gens de Blizzard ont réussi toutefois un tour de force, puisqu'ils sont parvenus à rendre le mode



Avec l'apparition des unités maritimes, vous serez obligé de protéger vos côtes.



Rassurez-vous, les Grunts sont toujours aussi agressifs.

ieux !

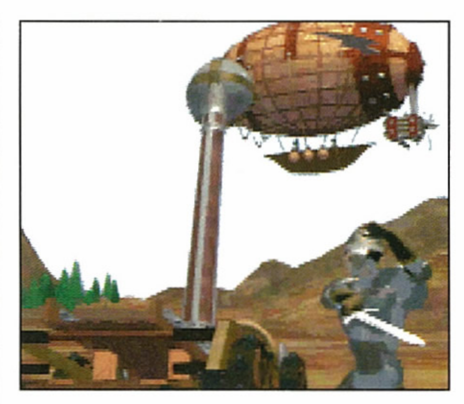
Désormais, les parties se déroulent en S-VGA,



Parmi les "plus", citons la possibilité d'évoluer sur d'autres scénarios !



"campagne" intéressant. En fait, ils ont pallié à cette lacune en munissant à chaque fois l'ordinateur d'un maximum d'unités, et ce dès le début. De plus, la quantité d'or dans les mines est des plus faible, vous obligeant ainsi à prendre des risques pour vous développer. C'est le nombre de défenses adverses et le manque de ressources qui constituent le challenge. Vous retrouvez ainsi 14 missions pour chaque camp (soit 28 au total), le tout divisé en 4 chapitres entrecoupés de séquences cinématiques (variant bien entendu selon que vous soyez orque ou humain). Malheureusement, la difficulté est assez mal dosée : si les premières missions sont relativement simples, en arrivant à la moitié du deuxième chapitre (mission 7), il faudra vous armer de patience pour espérer triompher (je n'ose parler de la derniere mission, à mon humble avis impossible !). Cependant, il ne peut s'agir ici d'un véritable reproche puisque ceci a le mérite d'accorder une plus grande durée de vie et de nous donner envie de nous y replonger à chaque fois. Enfin, on peut regretter que les nouvelles races promises tiennent plus du caractère anecdotique que d'un profond changement. En fait, elles n'apparaissent qu'avec l'éruption de nouvelles unités (d'où le fait de ne pouvoir choisir qu'entre orques et humains). Voilà pour les critiques que je dois adresser à Warcraft 2. En fait, j'ai commencé de cette façon puisque le reste n'est que



pure merveille, c'est l'apothéose, un feu d'artifice ! Pour rien au monde je n'échangerais mon baril de Warcraft2 contre votre raffinerie de Warcraft ! Tout d'abord parce que vous pouvez désormais jouer à huit en réseau (ou à deux, trois, quatre... en ajoutant x nombres d'adversaires contrôlés par l'ordinateur), par modem ou en link. Vous pouvez paramétrer le jeu de A à Z : outre la possibilité de créer vos propres scénarios grâce à un éditeur (notez qu'un autre est fourni pour Windows 95), vous pourrez éditer les sons de chaque unité et changer ainsi les voix.

De nombreuses options

Si ceci vous renseigne sur la profondeur inhérente au soft, sachez aussi que Blizzard planifie de sortir de nombreux add-on, que vous pourrez échanger gratuitement votre version anglaise contre la version française qui devrait sortir peu de temps après. Que du bon, je vous le dis ! Mais ce qui me rend surtout aussi éloquent est l'intérêt de ce jeu qui a désormais atteint une superbe envergure. Autant vous le dire tout de go, en réseau au Cooli's Top Five, c'est le numéro un de l'année 95 ! Command & Conquer à côté, laissez-moi rire... Ne comparons pas les poids coqs avec les poids lourds. Maintenant que je vous ai mis l'eau à la bouche, passons à la démonstration... Tout d'abord, les mécanismes de base du jeu sont toujours aussi simples. Il s'agit toujours d'exploiter le plus vite possible le maximum de ressources afin de se développer. Les concepteurs ont cependant fait quelques modifications depuis l'alpha-version qui nous avait permis de faire une preview. Ce sont désormais sur trois ressources (et non quatre) qu'il faudra s'appuyer :



Comme pour son prédécesseur, il vous faudra construire avant de détruire.

et les sprites ont été relookés de fort belle manière.



Un ajout sympathique, à chaque début de mission : un menu d'aide.



Cette fois, l'heure du règlement de comptes a sonné...



Les sous-marins gnomes sont à l'image des tortues géantes : mortels pour les destroyers ennemis.

l'or, le bois et le pétrole. Pour ceci, vous pourrez compter sur les sempiternels paysans pour bûcher ou revenir chargés d'or des mines. Quant au pétrole, vous devrez construire un port puis construire un tanker qui vous permettra d'ériger une plate-forme. Rien que dans ces quelques phrases descriptives, il y a tant de changements ! En effet, les paysans ne sont plus sans défense et peuvent attaquer. Leur force de frappe est cependant si dérisoire, qu'elle est à réserver plutôt pour les attaques désespérées. Enfin, avec le pétrole ce sont les unités maritimes qui font leur apparition. On retrouvera au départ les tankers puis les destroyers, navires de combat, auxquels viendront s'ajouter par la suite les juggernaught ou battleships (vaisseaux amiraux) et les navires de transports. Ceux-ci permettent d'effectuer des débarquements avec à leur bord jusqu'à six unités. Inutile de préciser l'étendue des coups vils possibles avec le "fog of war" qui masque généralement une grande partie de la carte. Quant à la dernière unité, elle appartient au domaine des sous-marins puisqu'il s'agira, pour les orques, d'une tortue géante, et d'une machine créée par les gnomes pour les humains. Leur caractéristique principale provient du fait qu'un navire ennemi ne les aperçoit pas au départ lorsqu'il est à faible niveau. Parallèlement, trois nouveaux bâtiments leur sont associés : le port (construction), la fonderie (amélioration des canons et de l'armure) et la raffinerie (bonus de production). Mais le terme qui a dû faire tilt chez vous ne peut qu'être celui de "niveau". Les concepteurs ont eu la bonne idée d'associer un "niveau" à chacune des unités.

Des unités maritimes

On peut mieux estimer les mécanismes du soft et se rendre compte des facilités à ériger tel ou tel bâtiment. Ainsi, le vulgus Grunt Pecus peut-il commencer au niveau 1 et se terminer au niveau 5, chaque passage au stade supé-



Warcraft 2, c'est aussi plus de densité. Regardez la mini-carte du haut et vous en aurez un aperçu !



Au niveau des attaques spectaculaires, la palme revient aux griffons et aux démons du côté orque. Voici le résumé visuel de ce que peut donner l'envoi de trois d'entre eux sur un village.



Evolution durant t

1200/120

800/800

400/400

775/775

60/60

Améliorer puissance des armes [1] +2 aux dommages Passage au niveau supérieur des Grunts.

Améliorer Catapulte [1] +25 aux dommages Passage Catapulte au niveau supérieur

Améliorer puissance bouclier [1]+2 en armure Passage au niveau supérieur des Grunts.

40/40

Améliorer puissance des armes [2]+2 aux dommages [+4 au total] Passage au niveau supérieur des Grunts.

Améliorer Catapulte [2]+25 aux dommages [+50 au total] Passage Catapulte au niveau supérieur

Améliorer puissance bouclier [2]+2 en armure [+4 au total] Passage au niveau supérieur des Grunts.

110/110

500/500

1400/140

50/50

Eye of Killrog

1500

90/90

Bloodlust

1000

150/150

500/500

1600/160

90/90

Runes

2000

Acquisition de la magie par les Ogres

700/700

500/500

Réseau principal

Réseau périphérique

ne partie d'orques





600/600

1100/1100

650/650

100/100

Améliorer puissance hache [1]+1 aux dommages Passage Axe Throwers au niveau supérieur

600/600

750/750

90/90

130/130

Améliorer puissance hache [2]+1 aux dommages [+2 au total] Passage Axe Throwers au niveau supérieur

Améliorer canons des navires [1]+5 aux dommages Destroyer et Juggernaugth Passage au niveau supérieur navires de combat

Améliorer la cuirasse [1]+5 en armure pour tous les navires Passage au niveau supérieur de tous les navires [sf le Pétrolier]

100/100

160/160

Améliorer canons des navires [2]+5 aux dommages Destroyer et Juggernaught Passage au niveau supérieur navires de combat

Améliorer la cuirasse [2]+5 en armure pour tous les navires Passage au niveau supérieur de tous les navires [sf le Pétrolier]

150/150

150/150

Entraînement Berserkers Transforme les Axe Throwers en Berserkers

500/500

60/60

Formation Éclaireurs Berserkers +1 en vision Passage au niveau supérieur

Recherche haches plus légères +1 en portée Passage au niveau supérieur

Régénération Passage au niveau supérieur

150/150

30/30

40/40

Haste

Raise Dead

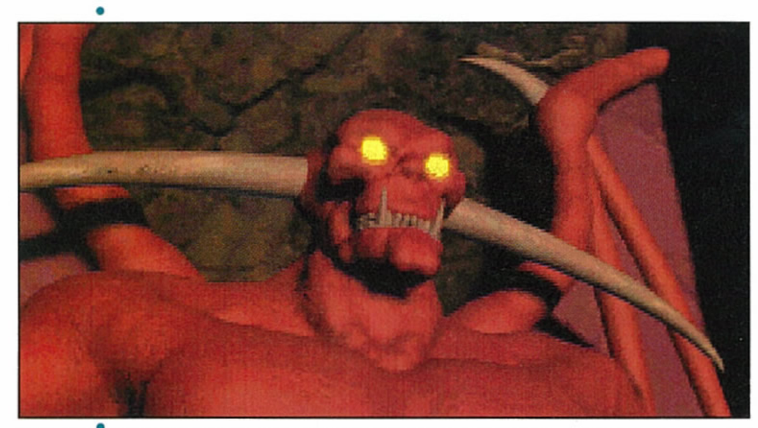
Death Coil

Whirlwind

Unholy Armor

Death & Decay

Les orques, tout en ayant gardé leur côté "fun",





rieur correspondant à une amélioration des armes ou de l'armure. Cependant, ce rapprochement aux "rôlistes" s'arrête là, puisque les points de vie ne changent pas. La seule innovation remarquable, hormis les bonus, est le fait qu'un Juggernaught niveau 5 ne puisse plus être touché par une tortue géante. Quoi qu'il en soit, l'apparition de ces différentes caractéristiques montre la voie que veut emprunter Blizzard, et à mon avis ses dirigeants ont trouvé la bonne ! Parmi les nouvelles unités, c'est aussi dans le domaine des airs que l'affrontement se déroulera puisqu'avec la construction d'un Alchemist Gobelin ou sa version naine pour les humains, vous pourrez envoyer des zeppelins. Même si ceux-ci n'ont aucune faculté d'attaque, leur vision en fait d'excellents éléments de reconnaissance. Enfin, ce sont également les unités plus puissantes que l'on retrouvera dans les cieux, notamment des dragons face à des griffons. Notez que les bâtiments servant à créer les zeppelins peuvent aussi générer des unités totalement délirantes telles que les Demolition Squads ou Sappers. Ces gobelins ou nains minuscules permettent d'effectuer des attaques suicides contre les constructions adverses et leur font perdre jusqu'à 400 points de structures (ce qui est énorme !). Je vous avais prévenu : question nouveautés, nous sommes servis ! Du côté des orques, les "lanciers" ont laissé leur place à des lanceurs de haches. Du côté des humains, les archers ont cédé leur place à des archers elfes. Notons que ces nouvelles unités sont accompagnées de nouveaux mécanismes. Ainsi, les Axe-Throwers et les archers elfes pourront-ils devenir par la suite des Berserkers et des Rangers. Ceci leur permettra, outre le fait de disposer de meilleures compétences, d'ouvrir la porte à de nouvelles voies de développement. Vous pourrez ainsi améliorer la vision des Berserkers, upgrader leur portée de lancés, les faire se régénérer. Il en va de même pour les Rangers Elfes. C'est ce qui fait la richesse de Warcraft2 et le propulse dans le panthéon des incontournables.

De la folie en réseau

Les concepteurs ne se sont pas contentés de changer le design pour améliorer la décoration. Ainsi verrons-nous l'apparition d'Ogres chez les orques. Et devinez quoi ? Il sera possible de les transformer en ogres mages à partir d'un moment et de les doter de sorts relativement puissants ! Bien entendu, ils possèdent leur pendant version humaine : les chevaliers deviendront des paladins et auront même accès à la magie. Je ne sais pas si vous imaginez ce que cela peut donner dans une partie : des ogres mages effectuent un barrage magique avec des lanceurs de haches qui les protègent et des grunts qui se lancent à l'assaut. "Sur le côté, des navires amiraux font un tir de barrage. Pendant ce temps, mes peones



N'hésitez pas à concevoir le maximum de peones au départ pour vous développer rapidement.



Les mages humains disposent d'une panoplie de sorts des plus dévastateurs.



Vous retrouverez aussi ces vieilles connaissances que sont les démons. Cependant, malgré le fait qu'ils puissent voler, ils sont nettement moins puissants.

semblent plus que jamais en manque de pillages.

continuent d'ériger des murs pour protéger mes catapultes. Mes tours de garde s'occupent des griffons adverses, tandis que mes tours pourvues de canons appuient les tirs de catapultes ! J'envoie une tortue géante au secours de ma plate-forme, car mes ressources en pétrole sont au plus bas. Mais que se passe-t-il ? Mes grunts se transforment en moutons et mon village subit une pluie de glace. C'est le carnage pour mes peones. Un magicien humain est dans le secteur, il faut que je le repère. J'envoie un zeppelin au plus vite. Si je ne contre-attaque pas, c'est la mort. J'amasse des transports de l'autre côté pour tenter un débarquement avec des Grunts. Mais je dois faire vite car les sorts que mes chevaliers morts leur ont faits ne sont que temporaires. Ça y est, je viens de repérer les magiciens ennemis ! Je mobilise mes ultimes dragons. Ce ne sera pas suffisant pour une victoire définitive, ces bougres sont protégés par des murs. Qu'à cela ne tienne, une attaque suicide de mes goblins Sappers devrait ouvrir une brèche. Quoi ? Un paladin a infiltré mes défenses, et cet enfoiré a utilisé un sort d'invincibilité. Vite, pas le temps de construire d'autres unités, j'érige une armée de morts vivants pour le contrer...". Bref, c'est le délire total !! Si un soft peut vous pousser à acheter un deuxième ordi, ne cherchez pas, c'est celui-là ! On ne reste plus vraiment le même après une partie de Warcraft 2 en réseau. Et encore, l'exemple que je vous ai donné ne prenait en compte qu'un seul adversaire : imaginez ce que cela pourrait donner lors d'un affrontement à huit ! À la rédac, un vent de folie a déjà soufflé avec C&C... je ne vous raconte pas l'impact de celui-ci ! Parmi les ajouts importants, vous avez pu noter la possibilité d'ériger des tours de garde (avec canons ou sans), d'avoir des mages ou chevaliers de la mort disposant d'une panoplie dévastatrice de sorts. Les adversaires peuvent être transformés en moutons, le pied ! Le détail qui tue étant que l'on peut aussi les contrôler ! Dans les derniers niveaux ou grâce à l'éditeur, vous pourrez aussi manipuler les super-héros du côté orque : Gul'dan, Cho'gall et Zuljin (respectivement les chefs des chevaliers morts, des ogres et des lanceurs de haches) ; côté humain, ce sera Lothar et Uther Lightbringer.

Au final, une merveille...

Des monuments sacrés importants ont fait leur apparition : on trouve entre autres des cercles de pouvoir, des pierres runes, le portail sombre, etc. Pour ceux qui se posent la question : les démons sont également de la partie ; ils volent cette fois-ci. Il y a une foultitude de changements, mais malgré ce gain de richesse"puissance mille", le jeu reste toujours aussi simple et accrocheur. Il ne suffit que d'une partie pour s'en convaincre ! J'ose à peine vous dire que deux nouveaux ordres ont fait leur apparition. Ainsi pourrez-vous envoyer quelques Grunts en patrouille ou leur dire de stationner à un endroit et d'y rester (même si une unité ennemie passe à côté). Mais surtout au fur et à mesure que l'on découvre le jeu, on se surprend à élaborer de nouvelles tactiques. Regardez, depuis que j'ai massacré Léo... Notre dernière partie était épique et j'ai de plus en plus de mal à me venger de ses victoires à C&C. Mais j'ai déjà pensé à une nouvelle tactique dévastatrice. Ceci est dû aux nombreuses combinaisons désormais permises. Quand nous avons joué à trois avec Linos, le bougre nous a fait une reconstitution du mur de l'Atlantique ! Je vous conseille cependant de vous mettre d'accord sur le fait de ne pas utiliser les dragons ou griffons : ceux-ci sont à la base, à mon goût, vraiment trop puissants. À chaque fois qu'on le désire (mis à part l'IA lorsque les ennemis sont dans des îles), on peut modifier les caractéristiques de toutes les unités. Merci Blizzard ! Franchement, je n'ai jamais vu un soft sur lequel j'aie aussi peu de reproches à faire. Il ne reste plus à Blizzard qu'à nous sortir un patch du style de l'Antagonizer d'Ascendancy pour que le mode "solo" (en scénario uniquement) soit à la hauteur ! Enfin, j'espère qu'ils ne le feront pas tout de suite puisqu'à chaud après une partie, j'ai peur d'abuser au niveau des qualificatifs. En résumé, vous pouvez y aller les yeux fermés. Warcraft 2 écrase tous les jeux de stratégie en temps réel sur le marché. Le MUST ! Comment qualifier autrement une suite qui réduit son ancêtre au stade de modeste brouillon ?

EDITEUR : Blizzard • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • NOTICE ET VOIX : V.O (V.F. échange gratuit contre V.0) • CONFIG : 486dx33, 8 Mo Ram • NBRE DE JOUEURS : 1 à 8 • SORTIE : Disponible



Les chevaliers deviendront par la suite des Paladins et se verront dotés de sorts.

Si vous passez à côté de ce soft, consultez un psy ! Il est bon en solo, et c'est un MUST en réseau. Sa richesse et son esthétisme le font figurer parmi les incontournables. Vivement les add-on !



Les batailles entre magiciens sont épiques. Au menu, pluie de glace, boules de feu et champs de la mort !



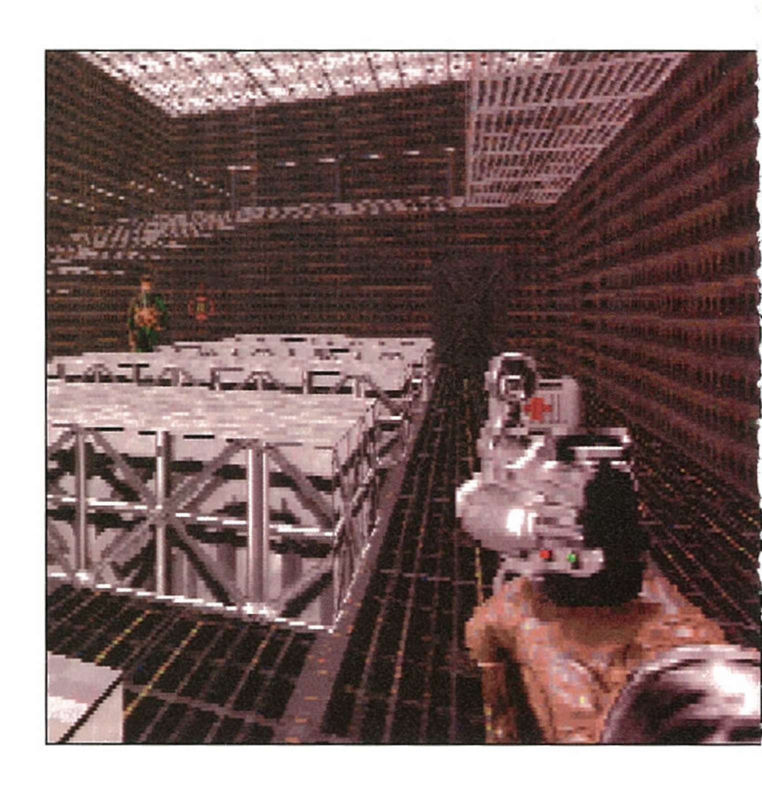
Tekwar

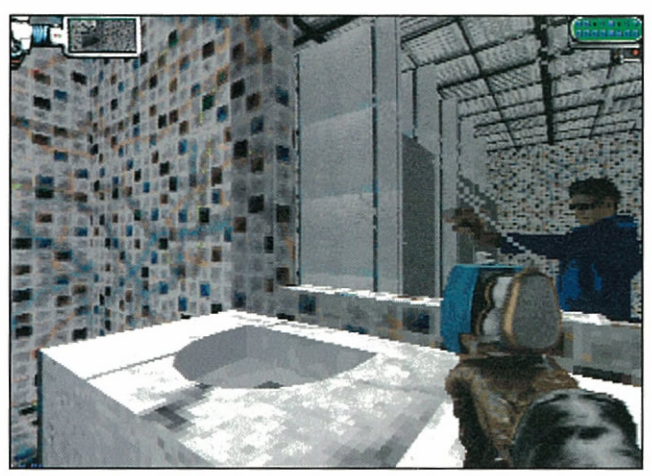
PC CD-ROM

Une teknique meutrière

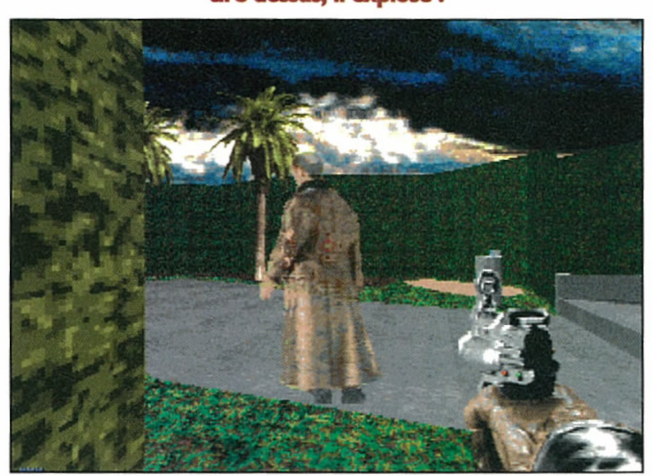
Le premier soft à base du Build Engine version Capstone débarque sur nos écrans. Des retards sur la production l'ont fait passer après Witchaven. Malheureusement, il en est de même pour le fun...

Cooli





Entre deux combats, vous pourrez vous admirer dans les miroirs. Le genre de détail que l'on aime surtout que si l'on tire dessus, il explose !



Les hologrammes ne sont pas robustes mais peuvent vous mettre en situation périlleuse lors de la présence d'agents de la sécurité.

Dans Tekwar, vous incarnerez Jack Cardigan et serez briefé dans vos missions par Walter Bascom (cf. encadré pour histoire). Vous devrez ainsi déambuler dans le nouveau Los Angeles pour neutraliser sept TekLords (seigneurs de la mafia orbitant autour du Tek). Les missions sont toutes accessibles dès le départ et les réussir toutes vous permettra de pénétrer dans le coeur de la Matrice, le niveau final du jeu. La première approche s'accompagne d'une déception puisque la qualité des séquences reprises de la série (pour l'intro) est vraiment de piètre qualité.

Errare vidéo humanum est

On n'arrive quand même pas à la médiocrité de celles de Rebel Assault sur 3DO, mais hélas les effets de pixellisation sont à déplorer. Pourtant, ce constat d'entrée s'efface aussitôt assez vite lorsque l'on est encore une fois posé en face du moteur 3D le plus puissant à l'heure actuelle. En effet, la réalisation est aussi impressionnante que celle de Witchaven. Les textures sont d'une qualité encore inégalée à ce jour et il en va de même pour les décors et la somme de détails que peut se targuer de posséder le soft. Que ce soit dans les musées, à l'hôpital ou dans les bars, on ne peut que s'incliner devant le souci et la qualité du détail.

Réalisation sur-protéinée

Dans l'ensemble, les bâtiments ont fait l'objet d'un superbe traitement. Pourtant, cette application ne se retrouve pas uniquement dans le design des décors puisqu'à l'instar de Witchaven, on retrouvera la possibilité d'inter-agir avec les éléments du décor. A ce niveau là, c'est une panoplie assez complète d'actions qui s'offre à vous Vous pourrez ainsi, entre autres choses, emprunter le métro, vous voir dans un miroir, vous placer sur la passerelle d'un véhicule en mouvement, monter des échelles, briser les vitres, etc. Bien entendu, cette foultitude de détails est conjuguée aux possibilités offertes par The Build Engine. Outre regarder en haut et en bas, vous pourrez bénéficier d'un rétroviseur pour repérer les ennemis les plus vils. Côté jeu, ce sont bien entendu toutes les fonctionnalités inhérentes à son style qui se retrouvent. Ainsi disposerez-vous de plusieurs armes d'utilisations

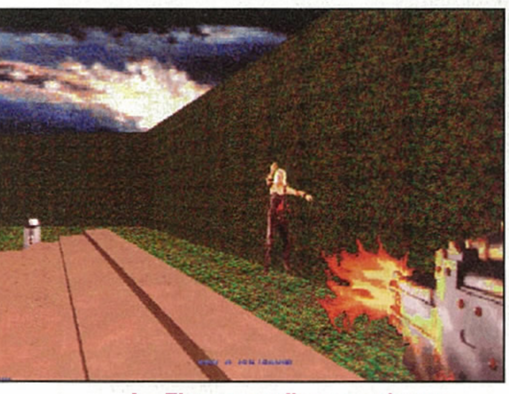
différentes (pistolet paralysant, bazooka, etc.). De plus, vous pourrez récolter, de façon classique, des munitions ainsi que des médikits çà et là dans les niveaux. Vous devrez également partir à la recherche des diverses clés de couleur pour continuer votre progression dans les niveaux. Mais c'est une fois de plus sur la qualité de la réalisation que l'on est obligé de s'arrêter : le fin du fin étant que vos ennemis et citoyens dispersés dans le jeu ont été digitalisés d'une assez bonne manière. À ce niveau, Tekwar est une totale réussite, jamais un jeu n'a été aussi loin dans la création d'une ville virtuelle : une réalisation étourdissante ! Pour peu que l'on possède la machine adéquate, c'est un régal du point de vue technique.

Game-play sous-vitaminé

Cependant, il existe un hic de taille puisqu'il appartient au domaine du jeu proprement dit. Parmi les points noirs, vous pourrez choisir d'emblée les sept missions. Pour ma part, je pense qu'il s'agit d'une erreur de la part des concepteurs. Une idée confortée par le fait que ceci nuit au sentiment d'évolution, l'envie de savoir ce qui se trouve après ne devenant pas un des rouages principal du jeu.



Oubliez le refrain sur les "Jours meilleurs".



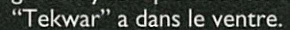
Le Flamer est l'arme qui vous ravira le plus, j'en suis sûr !



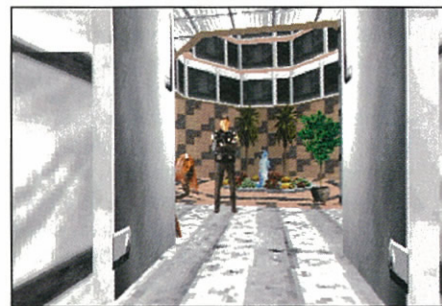


L'histoire initiale de "Tekwar" se situe dans le Nouveau Los Angeles, 200 ans dans le futur, alors que la population est sous l'emprise du Tek, cette puce électronique qui permet d'accéder à un stade de réalité virtuelle hyper-réaliste. Celle-ci possède la contrepartie de rendre dépendants ses utilisateurs. Elle se voit donc très tôt être mise hors-la-loi et déclarée illégale. Afin de lutter contre les Cartels qui la commercialisent, Walter Bascom, le chef de l'agence de détectives Cosmos, fait sortir de sa prison cryogénique Jake Cardigan, un ancien pro condamné pour avoir utilisé du Tek. Ce scénario est né d'une idée de William Shatner alors qu'il se trouvait sur le tournage de "Star Trek V : The Final Frontier". Il l'a retranscrit la première fois avec l'aide de Ron Goulart (un ami romancier) sous la forme d'une série de cinq livres. Puis avec le succès, c'est Marvel Comics qui se décide à l'adapter en bande dessinée. Enfin, c'est au tour du président d'Atlantis Films de convaincre Universal Studios d'en faire une série de quatre "films" télévisés (un peu comme "V"). C'est ainsi que naîtront "Tekwar", "TekLords", "TekLab" et "TekJustice". Cependant, l'histoire doit faire une concession puisqu'avec le budget limité (juste 5 millions de dollars par épisode), elle se voit ramenée à 50 ans dans le futur. En fait, ceci est compréhensible à partir du moment où l'on sait que les producteurs ont beaucoup investi (à l'image de "Babylon V") dans les effets spéciaux : 7 Amigas, 4 stations Silicon Graphics, 1 Mac Quadra et 40 gigas de stockage pour le hardware nous intéressant le plus. Si l'on associe à cela les nombreux animateurs 3D, l'équipe technique et le cachet de William Shatner (qui incarne Walter Bascom), ça fait déjà un bon paquet ! Encore une fois, la série remporte un franc succès puisqu'elle se voit déclinée en 18 autres épisodes dans le format habituel. Toutefois, oubliez le côté science-fiction puisque, comme d'habitude avec nos acheteurs de programmes nationaux : ce n'est qu'entre "Granny's Pace-maker Alerte à Malibu : Mamela Panderson en retraite" et "La Rivière Espérance XXVIII : Le retour de la boulangère noyée" que nous devrions voir ce que "Tekwar" a dans le ventre.






Les décors sont vraiment de toute beauté.


Ah, que coucou ! Méfiez-vous de ces filles, elles sont coriaces...



Enfin, le fait de rester planté devant un adversaire et de tirer de façon statique pendant un laps de temps “x” fait que l'on manque de sensations. On ne retrouve ainsi pas le plaisir de jeu qui était dans Witchaven. C'est donc au niveau du fun que Tekwar fait défaut, parce qu'au niveau du reste, on ne peut imaginer plus complet. Il semble que, malheureusement, les concepteurs soient partis dans une optique de réalisation. Chose réussie mais qui cependant s'effectue au détriment du game-play. On ne peut qu'être déçu quand on constate leur attachement quasi-obsessionnel à doter leur soft d'une multitude de détails. Si seulement cette superbe finition avait pu englober le game-play ! Dommage car, franchement, ces hologrammes qui disparaissent lorsque l'on tire dessus, ces membres des services de sécurité qui vous font des sommations lorsque vous dégainez, ces badauds innocents qui se protègent lorsqu'ils sont dans votre ligne de mire, on en redemande. Surtout que le soft ne déroge pas à la règle devenue quasi-obligatoire qu'est l'option “réseau” ! Le tout nous donne donc un soft à la réalisation somptueuse, mais qui manque de piment.

EDITEUR : U.S. Gold Tel : (1) 41.06.96.70 • CONFIG MINI : *Pentium 60, 8 Mo • TEXTES : Version française

Un bon soft qui vaut le coup d'œil pour sa réalisation, mais qui ne dispose pas du rythme qui aurait pu le rendre excellent.


Dès la première station, c'est une avalanche de détails : un filet d'eau, un utilisateur de Tek en manque, le métro qui arrive et des badauds qui circulent.

INTERET 75



TECHNIQUE 90*


Les flics sont ici toujours prêts à intervenir. Décidément, on nage en pleine science-fiction !

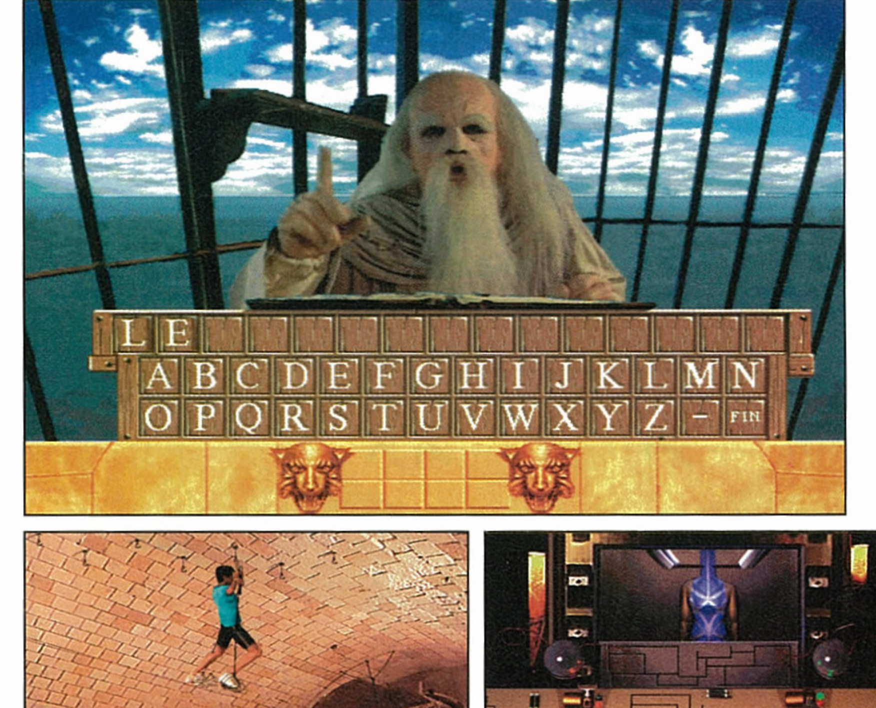
Fort Boyard

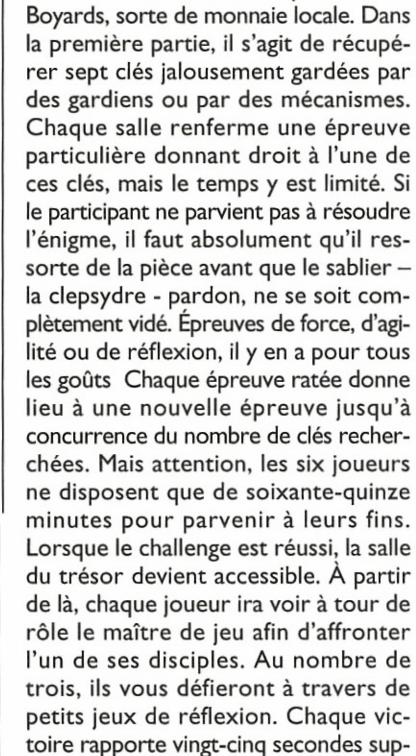
PC CD-ROM

Au fort et au moulin.

Le succès télévisé de "Fort Boyard" est international. Il est donc normal qu'il ait été adapté à la micro-informatique. Réservé à un très large public, il retranscrit bien l'ambiance du jeu original. Quelques défauts viennent cependant noircir le tableau.

LORD CASQUE NOIR







tips

■ POUR LES ÉPREUVES DE CALCUL MENTAL, MUNISSEZ-VOUS DISCRETEMENT D'UNE CALCULATRICE... OUAF, OUAF, OUAF, OUAF...

INTERET 50 SEUL

INTERET 75 A PLUS

+

Le graphisme
La fidélité de l'adaptation

-

Séquences vidéo non interruptibles
Ergonomie à revoir
Système d'aide mal pensé

TECHNIQUE 60

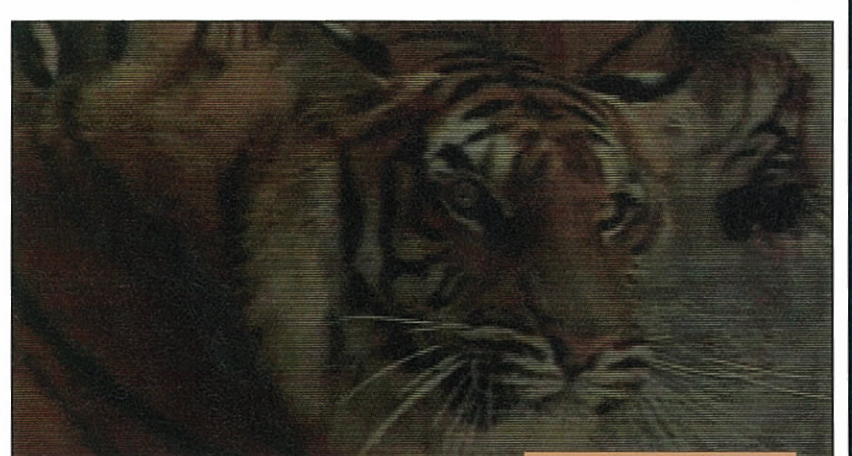
Ta, tan, tatan, tan, tatan, tatatata-tan...» Quoi ? Ben ouais «tatan» quoi ? Ben j'attends que vous reconnaissiez la musique du générique de "Fort Boyard" pardi ! Remarquez que l'air sort cette fois–ci des enceintes de votre ordinateur. Fort Boyard sur ton micro, c'est possible ! Et ce grâce à Microids, en association avec France Télévision et Tilt Production, la société propriétaire du concept et du fort. Pour parvenir à cette adaptation, Microids a entièrement matérialisé le fort sur ordinateur, pièce par pièce, brique par brique et en S-VGA. Les dix-huit épreuves incluses dans le programme sont ainsi réalisées sur la base d'images de synthèse. Les autres portions comme les séquences intermédiaires ou bien les énigmes du père Fouras sont présentées en vidéo. Le soft comprend en fait vingt-quatre épreuves si l'on compte la salle du maître des jeux et le ramassage des Boyards. Bon, pour que les choses soient un peu plus claires, je vous résume en quelques lignes les règles du jeu.

Les règles

Une équipe de six personnes, sportives si possibles, embarque sur un fort situé près de La Rochelle au beau milieu de l'eau. Le jeu se décompose en deux parties, le but étant de libérer l'accès à la salle du trésor où s'épandent les Boyards, sorte de monnaie locale. Dans la première partie, il s'agit de récupérer sept clés jalousement gardées par des gardiens ou par des mécanismes. Chaque salle renferme une épreuve particulière donnant droit à l'une de ces clés, mais le temps y est limité. Si le participant ne parvient pas à résoudre l'énigme, il faut absolument qu'il ressorte de la pièce avant que le sablier – la clepsydre - pardon, ne se soit complètement vidé. Épreuves de force, d'agilité ou de réflexion, il y en a pour tous les goûts Chaque épreuve ratée donne lieu à une nouvelle épreuve jusqu'à concurrence du nombre de clés recherchées. Mais attention, les six joueurs ne disposent que de soixante-quinze minutes pour parvenir à leurs fins. Lorsque le challenge est réussi, la salle du trésor devient accessible. À partir de là, chaque joueur ira voir à tour de rôle le maître de jeu afin d'affronter l'un de ses disciples. Au nombre de trois, ils vous défieront à travers de petits jeux de réflexion. Chaque victoire rapporte vingt-cinq secondes supplémentaires à passer dans la salle du trésor. Mais avant de déclencher l'ouverture du coffre, il s'agit de récupérer plusieurs indices constituant le mot–clé. Si le mot est juste, alors vous aurez accès aux Boyards qui tombent du plafond pendant un laps de temps qui



La varappe : le concurrent doit escalader la paroi extérieure du fort pour atteindre la clé placée à 20 mètres au-dessus. «Vas–y René, tu n'es plus qu'à 19 mètres !».

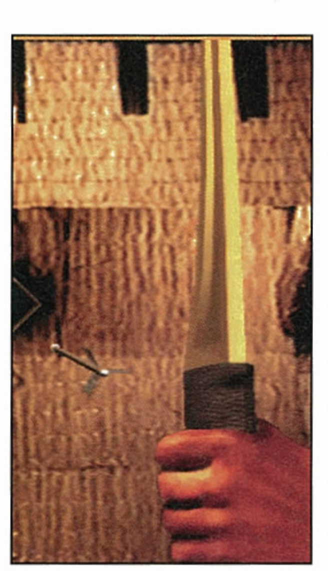


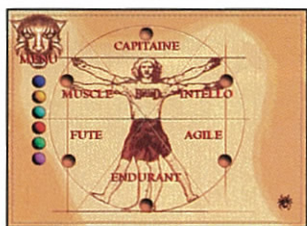
dépend justement des performances réalisées devant les maîtres de jeu.

Des lacunes énervantes

La vidéo est assez moyenne si on la compare aux programmes du moment comme Rebel Assault II par exemple. Notez qu'une version MPEG verra le jour.

La partie se déroule pratiquement en temps réel. Il faut donc compter entre une heure et une heure et demie pour en venir à bout. Chaque épreuve, en images de synthèse comme je vous le disais, met le joueur choisi plus ou moins à contribution. Dans la plupart des cas, il suffit de déplacer votre personnage avec la souris. Mais tout cela n'est pas très convaincant, hélas. Si l'ambiance du jeu télévisé est extrêmement bien retranscrite, on n'a pas vraiment l'impression de diriger les événements mais de faire des gestes aléatoires. Il est d'autant plus difficile d'être précis que l'animation n'est pas des plus fluide. Quand on sait qu'une grande synchronisation des gestes est primordiale, voilà qui n'est pas des plus agréable. Autre point agaçant, les voix sont répétitives. Par exemple, une femme ne peut s'empêcher de vous crier un «allez !» agaçant à chaque début d'épreuve. C'est un détail certes, mais il aurait été aisé d'enregistrer plusieurs phrases par événement. De même, on ne peut pas sauver une partie, une aide vous explique ce qu'il faut faire dans chaque épreuve mais elle n'est pas accessible pendant l'épreuve elle-même, et à aucun moment on ne vous donne le nom de l'épreuve en cours. En gros, c'est à vous de deviner son nom pour aller, ensuite, chercher l'aide qui s'y rapporte. Plus incohérent que ça, tu meurs. Reste que Fort Boyard peut s'avérer assez drôle si l'on est nombreux à participer et à gueuler en même temps comme le font les candidats dans l'émission. Mis à part une partie de temps à autre entre copains, on a quand même vite fait le tour.





À plusieurs, c'est drôle, tout seul, c'est sans intérêt.

Rarement un jeu télé aura été aussi fidèlement adapté sur ordinateur. Mais la jouabilité moyenne et la présence de quelques défauts stupides gâchent le plaisir. Dommage !

GENRE : Familial • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 6 • EDITEUR : Microïds/Tilt Production Tél : (1) 46 01 54 01 • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX 33 • PRÉVU SUR : CDI et en MPEG

Rebel Assault II

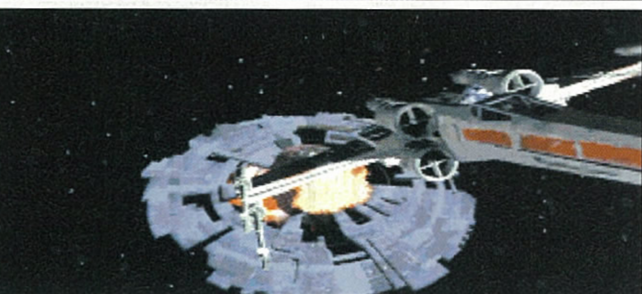




La vengeance du grand noir !

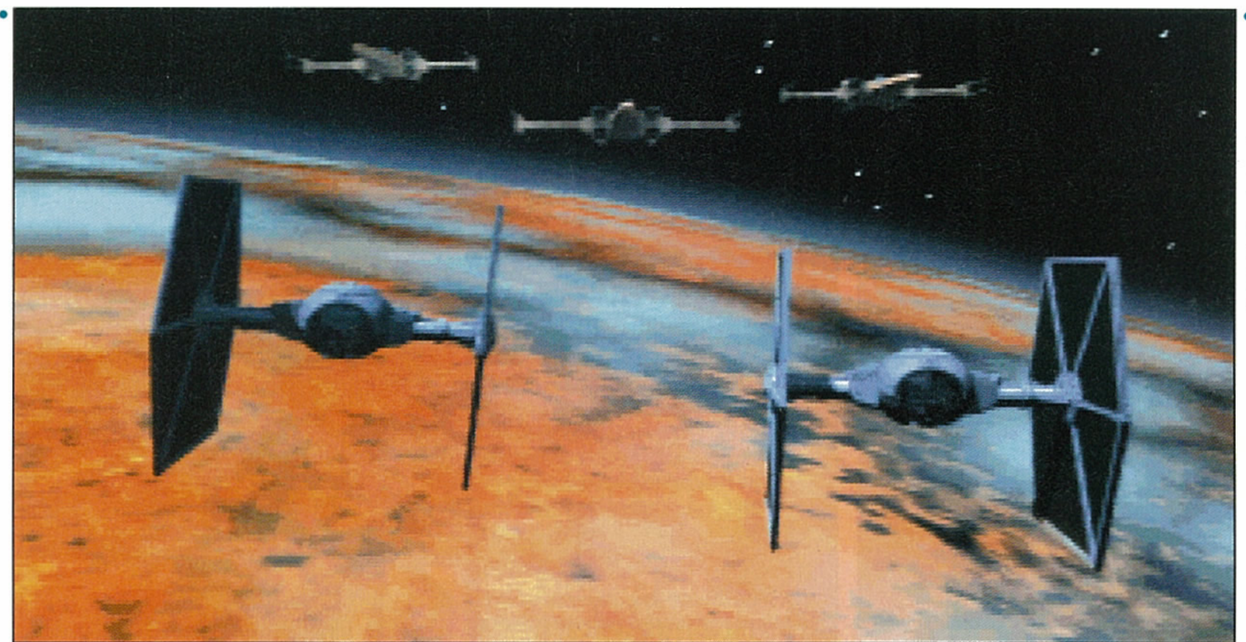
La bravoure et l'adresse dont vous avez fait preuve dans Rebel Assault n'ont guère entamé la puissance de l'Empire et la méchanceté de Lord Vador. En mettant une nouvelle arme au point, ils entendent bien se venger à jamais de l'Alliance Rebelle...





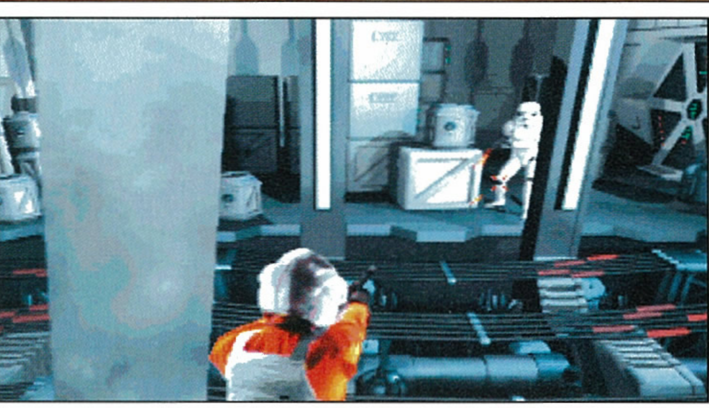
Lord Imposteur Noir

Rendez-vous compte... nous voilà près de vingt ans après la sortie du premier film, et l'engouement reste toujours le même. Qui aurait pu prédire que la Guerre des Étoiles engendrerait autant de passions et donnerait naissance à un aussi grand nombre de produits dérivés ? Sûrement pas moi en tout cas. Il faut dire que j'étais petit à l'époque, alors... les histoires de marketing, je savais même pas ce que c'était. Mais cela a bien changé car désormais je suis grand. Les histoires de marketing, maintenant, ça me connaît (achetez la poupée de Lord Casque Noir !). Gérer une société, faire des études de



Vous vous apprêtez à suivre un entraînement à bord d'un Tie Fighters, et ce dans le but de vous emparer plus tard d'un V38, en admettant que le pilotage soit à peu près similaire

La base de Corellia est bien gardée, à vous de vous y infiltrer en supprimant les gardes. Cette mission ressemble énormément à la septième du premier jeu. Notez que les impacts des lasers laissent désormais des traces.



Les Stormtroopers arrivent de tous les côtés. Un clic sur le bouton droit et hop, vous vous cachez derrière le pylône.



marché, assurer la promotion de ses produits (le sac Casque Noir pour 5 francs), pensez à faire des réductions (les deux pour 10 francs), autant de points que je maîtrise parfaitement (allez, les trois pour 15 frrrraaaaaanncs). Bref, tout cela pour vous dire que Rebel Assault II est un jeu vidéo qui va ancrer davantage l'image de la Guerre des Étoiles à travers le monde et au travers de nos ordinateurs. (Exclusif ! la cassette vidéo de 8 heures : «Lord Casque Noir écrit le test de Rebel Assault 2» disponible dès qu'il l'aura finie).

La situation empire

D'après les derniers renseignements qui vous sont parvenus, l'Empire aurait établi une nouvelle base dans le Triangle de Dreighton. Le répit aura été de courte durée. On raconte que les hommes de l'Empereur auraient mis au point une nouvelle arme permettant à ses vaisseaux de s'évanouir dans l'espace. Tout cela vous paraît bien incroyable. Comment un vaisseau peut-il tout à coup disparaître ? Vous devez cependant en avoir le cœur net. En aucun cas l'Empire ne doit étendre sa puissance (le 6 janvier, vente aux enchères de la touche A du clavier de Lord Casque Noir. Unique !). Rebel Assault II s'inscrit dans la parfaite lignée du premier. Pour les récents lecteurs ou ceux qui n'auraient pas vu au moins une fois dans leur vie le premier du nom, sachez que ce jeu vous place dans la peau de Rookie One, jeune pilote des forces rebelles. Tout au long des quinze épisodes que comporte le «film», vous devrez affronter les troupes de l'Empire de différentes manières. Je parle de film, car c'est bien de cela dont il s'agit. L'action se déroule au milieu de séquences précalculées, et votre intervention se résume au déplacement d'un curseur correspondant au viseur de votre laser. Dans les missions en vol par exemple, vous vous trouvez à l'intérieur de votre vaisseau, et le curseur vous permet de viser les nombreux vaisseaux qui vous foncent dessus. Le type de vue change dans les missions au sol : vous voyez en effet votre personnage de l'extérieur, mais il s'agit toujours de diriger son tir vers les Stormtroopers qui apparaissent de droite et de gauche. Il vous est néanmoins donné l'occasion de vous protéger derrière un mur ou un pylône. Enfin, le troisième type d'interaction permet de choisir un chemin lorsque le soft le permet. Comme vous pouvez le constater, Rebel Assault n'est autre qu'un jeu de tir ne faisant appel qu'à vos réflexes. Inutile de réfléchir, vous n'en aurez pas le temps.



Accompagné de l'agent de renseignements de l'Alliance déguisé en Stormtrooper comme vous, vous vous infiltrez à bord du vaisseau où sont fabriqués les V38.



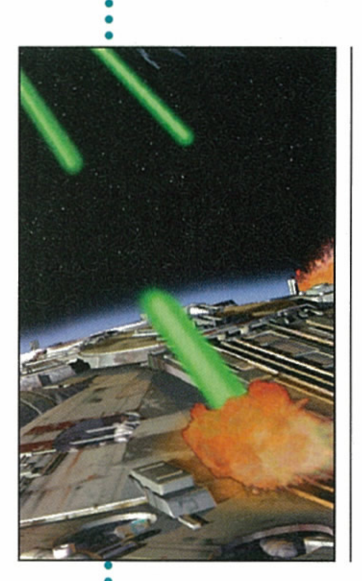
Les missions sont plus variées que dans le premier jeu Rebel Assault 1. Vous aurez notamment droit à ce passage en Speeder Bikes où il s'agira de faire preuve d'une très grande agilité.

DE LA MISSION

Vous venez de voler l'un des chasseurs V38. De retour à la base, vous espérez que vos ingénieurs pourront examiner son sytème de camouflage. En attendant, il s'agit de le sortir de la chaîne de production.



L'incontournable casque de Dark Vador. Je ne vous l'ai jamais dit, mais c'est en fait mon frère, sauf que je ne le vois jamais parce qu'à chaque fois il s'amuse à m'étouffer, ce grand imbécile



Un programme nettement amélioré

Cependant, il suffit de regarder le produit dans son ensemble pour lui trouver un intérêt certain. Après tout, les auteurs n'ont cherché qu'à vous faire participer à un film en vous projetant à l'intérieur. La force de Rebel II réside dans la réussite de cette intégration. Le film constitué à la fois de vrais acteurs et d'images de synthèse à gogo paraît sorti tout droit des studios d'Hollywood tant il est de qualité. En moins de cinq minutes, vous êtes complètement baigné par l'ambiance de Star-Wars, et les différentes missions ne

The Dreighton Triangle

Un message de mauvaise qualité provient du vaisseau cargo Corellia Star, pris à l'abordage par un vaisseau de l'Empire. Le Corellia a été attaqué par une force invisible... Vous vous rendez sur les lieux à bord de votre B-Wing pour détruire les Tie Fighters.



The Corellia Star

Vous patrouillez aux abords de la planète Corellia, à l'endroit même où le vaisseau cargo a disparu. Vous plaisantez sur ces fameux vaisseaux fantômes lorsque vous subissez une attaque soudaine. Vous vous crashez sur la surface de la planète, pas loin d'une base de l'Empire. Vous y entrez dans l'espoir de trouver un vaisseau.



The Mining Tunnels

Après avoir tué un bon nombre de Stormtroopers, vous trouvez le Falcon Millenium dans un hangar peu gardé. Vous vous faites cependant repérer, et les portes se ferment avant que vous n'ayez eu le temps de manœuvrer. Vous partez donc vers la seconde entrée qui est celle de la mine...



The Asteroids Field

En vous faufilant au milieu des rochers, vous en sortez indemne et rejoignez le vaisseau mère de l'Alliance. Le message envoyé par le pilote du Corellia Star a été analysé : "l'Empire a installé un complexe au milieu de la ceinture d'astéroïde d'Arah". Vous devez traverser les météorites tout en détruisant les lasers.



Interceptor Attack

Vous avez été repéré par les forces de l'Empire qui lance immédiatement une vague d'intercepteurs à votre encontre. Détruisez-les jusqu'à ce que la voie soit libre. Cette mission est en fait identique à la première, positionnement des cibles mis à part.



The Mining Facility

Vous trouvez enfin le fameux complexe minier chargé d'extraire l'Oridium indispensable au fonctionnement de la nouvelle arme de l'Empire. Il s'agit d'anéantir le système d'extraction en parcourant les tunnels artificiels. Vous devrez détruire des champs de forces (attention de ne pas heurter les parois).



1 À 12

Afin de ne pas gâcher davantage votre plaisir, je vous laisse le soin de découvrir les trois dernières missions.



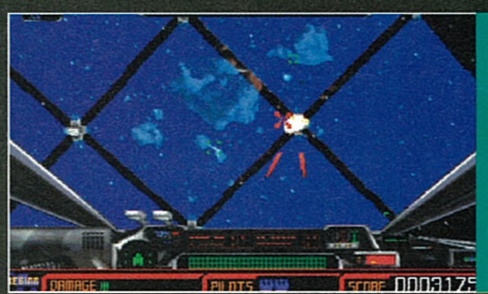
Tie Training

De retour au vaisseau mère, vous apprenez que l'Alliance a obtenu de l'un de ses agents de nouveaux renseignements quant aux vaisseaux fantômes. Il s'agit de V38 modifiés. Cette modification les rendrait invisibles au scanner et au radar. Vous partez vous entraîner à piloter un Tie Fighter afin de vous infiltrer plus tard dans l'Empire.



Flight to Imdaar

Encore une phase de combat dans l'espace, mais à bord d'un Y-Wing cette fois-ci. Vos coéquipiers vous aident à affronter les intercepteurs de l'Empire se trouvant sur le chemin menant à Imdaar, l'endroit où se trouve l'agent de renseignements de l'Alliance. Une fois l'ennemi détruit, vos amis vous laissent continuer le chemin tout seul.



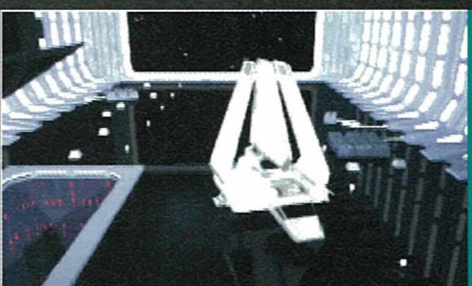
The Mine Field

Les abords de la planète sont bien défendus par des champs de mines cachés dans une barrière d'astéroïdes. Naviguer entre les différents cailloux n'est pas chose simple, d'autant plus qu'il s'agit de détruire les champs de forces qui barrent le passage ainsi que les lasers qui vous tirent dessus. Suivez les flèches pour vous guider.



Speeder Bikes

Votre vaisseau se pose enfin en pleine forêt où vous attend l'agent de l'Alliance, une femme... En chevauchant des motos aériennes, vous foncez à travers les arbres dans l'espoir d'intercepter une navette cargo Epsilon s'apprêtant à repartir vers la base où se trouvent les V38.



Aboard de Terror

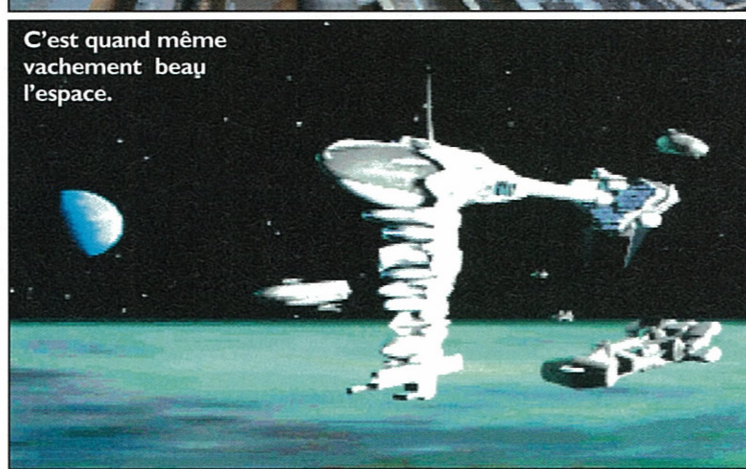
Après vous être substitué à l'équipage d'origine, vous enclenchez le pilote automatique pour rejoindre la base. Aux coordonnées d'approche, vous ne voyez aucun bâtiment spatial, jusqu'à ce que vous communiquiez les données pour l'atterrissage. Là, un immense vaisseau se dévoile. Vous vous infiltrez à l'intérieur.



The Sewer

A travers les couloirs de cet immense complexe, vous parvenez à échapper à l'ennemi. Mais une patrouille vous oblige à vous réfugier dans le systèmes d'égouts. Heureusement votre uniforme de Stormtrooper dérobé à l'équipage d'Epsilon permet de voir la nuit. Combats avec vue infrarouge en perspective...





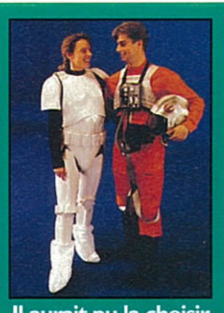
C'est quand même vachement beau l'espace.

sont que prétexte pour voir la suite de votre aventure. À ce titre, la taille des phases d'action et la longueur des séquences sont bien dosées. On arrête de jouer lorsque l'on commence à en avoir marre, et ça repart au moment où l'on en avait envie. Si la qualité de la vidéo est artistiquement irréprochable, elle l'est aussi sur un plan technique. Autant celle du premier était assez grossière avec de gros pavés de couleurs (c'était quand même génial pour l'époque), autant l'algorithme de compression du second est quasi parfait. Malgré le nombre restreint de couleurs (256) l'image est nette et sans bavures. De plus, la cadence d'affichage atteint allègrement les 20 images seconde en plein écran sur un Pentium 60 ou un DX4. Certes, il faut voir ce chiffre à la baisse sur un DX2, mais le programme reste parfaitement jouable à la condition sine qua non de posséder une carte graphique VLB. Les utilisateurs de machines plus puissantes, genre Pentium 75, pourront même sélectionner un mode S-VGA offrant à l'évidence une meilleure finesse graphique, bien que la nuance ne soit pas toujours flagrante. Une difficulté progressive Malgré le décor sans cesse précalculé, il reste possible de bouger dans toutes



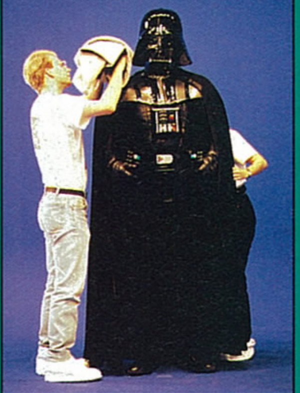
Ma bonté me perdra... Voici les codes des quatre premiers niveaux en mode Beginner :
2 – JABBA
3 – ENDOR
4 – LACHTON
5 – BORSK

Le tournage du jeu


Rookie One en pleine discussion avec le metteur en scène.

Il aurait pu la choisir plus mignonne...


Vincent Lee, le créateur de Rebel Assault II.


Ceci n'est pas Dark Vador, c'est oam, Casque Noir.

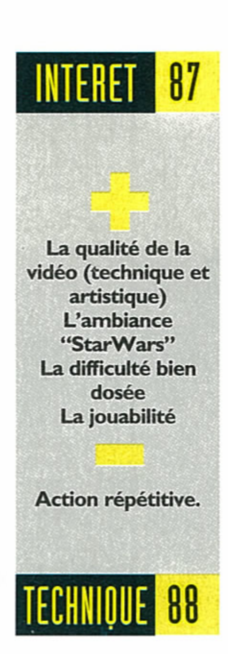



Le vaisseau de la terreur en train d'apparaître sous vos yeux. Le système de camouflage piqué aux Klingons est assurément très au point et représente une réelle menace pour la paix.

les directions à concurrence de la longueur de course du curseur. Oui, c'est un peu compliqué, mais imaginez que vous êtes dans un canyon et que le curseur se trouve au centre. Le fait de le déplacer à fond à gauche va également décaler le vaisseau légèrement dans ce sens. Ainsi, vous avez l'impression de contrôler un minimum vos mouvements, et cela permet surtout d'éviter des obstacles. N'en déduisez pas cependant que l'on peut aller où l'on veut : ce n'est pas du tout le cas. Du côté de la jouabilité, elle est excellente. Plus facile à manier que dans la première version, le curseur se déplace rapidement mais n'empêche pas d'être précis. D'autre part, il existe pas moins de six niveaux de difficulté qui se traduisent par un nombre plus ou moins grand de cibles et par la présence ou non d'une aide au tir. Au niveau "expert" par exemple, les cibles ne sont plus signalées par un curseur vert, c'est à vous de les trouver. Enfin, le mode «custom» permet à tout un chacun de définir son propre degré de difficulté grâce à plus de vingt paramètres pour chacun des quinze niveaux. L'ambiance sonore a également été revue à la hausse, non pas au travers des thèmes musicaux qui demeurent toujours les mêmes, mais au travers de la qualité de leur échantillonnage. La restitution grésillarde de Rebel Assault I n'est qu'un mauvais souvenir. De nombreuses digits sonores viennent appuyer le tout. À noter que la version actuellement en vente de Rebel Assault II est en anglais, la version française sortant au début du mois de février (la version anglaise a une pastille «version originale» sur le devant). Quoi qu'il en soit, Rebel Assault II est une vraie réussite tant l'esprit de la Guerre des Étoiles a été respecté. À moins de détester la trilogie, difficile de ne pas apprécier ce programme, ne serait–ce qu'à titre de défouloir occasionnel.

NOMBRE DE JOUEURS : 1 • EDITEUR : LucasArts • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft Tél : (1) 48 18 50 00 • CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX 50, 8 Mo, CD x2 • PREVU SUR : Mac • COMPATIBLE : Win95 et OS/2

Rebel Assault II ne révolutionne en rien le concept du jeu vidéo. Il n'en demeure pas moins qu'il est si bien réalisé, qu'on est obligé de l'apprécier. La qualité de la vidéo est excellente, tout comme la jouabilité. Les allergiques du shoot'em up se contenteront de regarder...

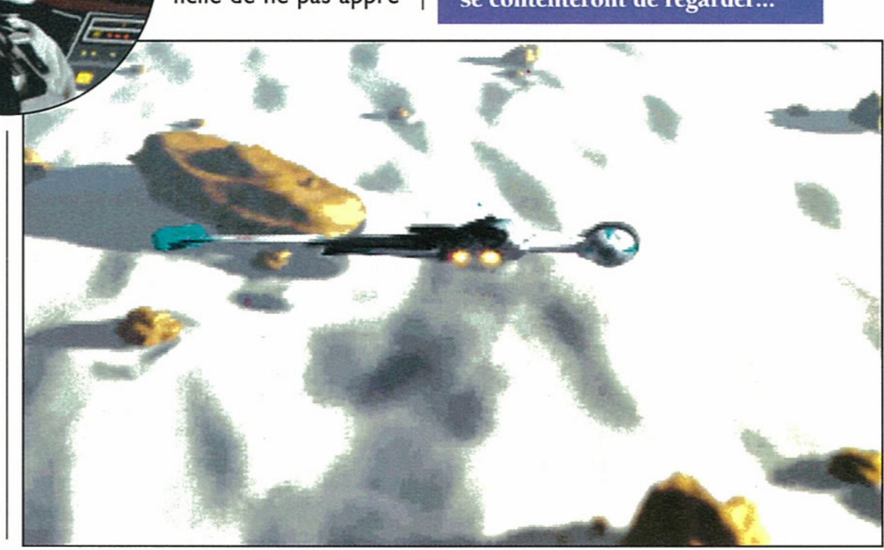


INTERET 87

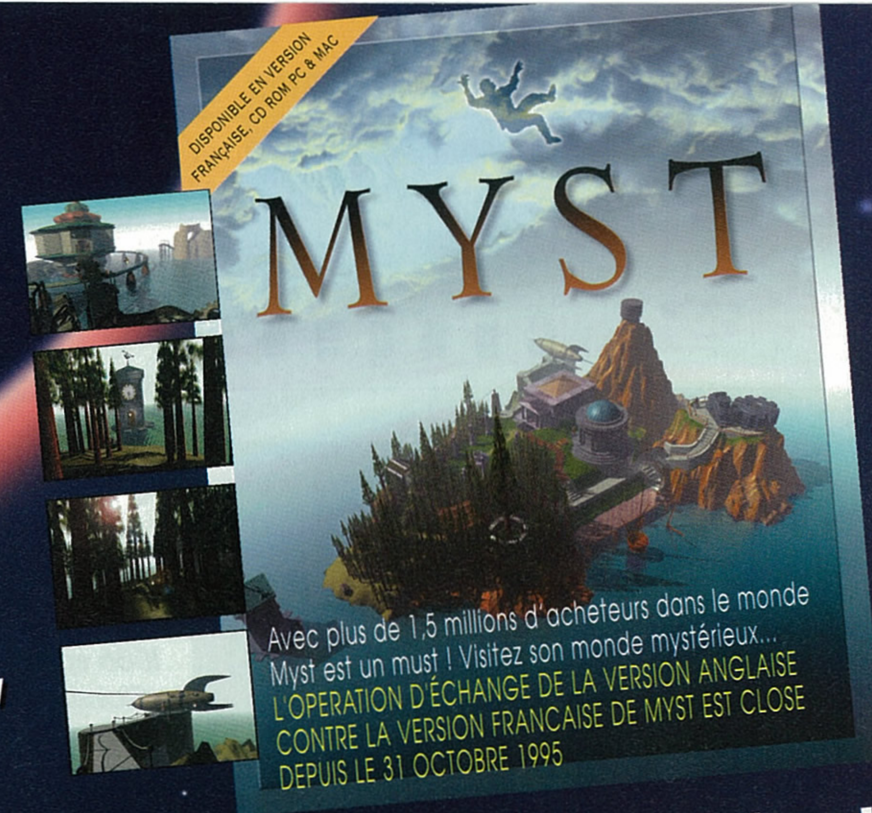
+ La qualité de la vidéo (technique et artistique)
L'ambiance "StarWars"
La difficulté bien dosée
La jouabilité

– Action répétitive.

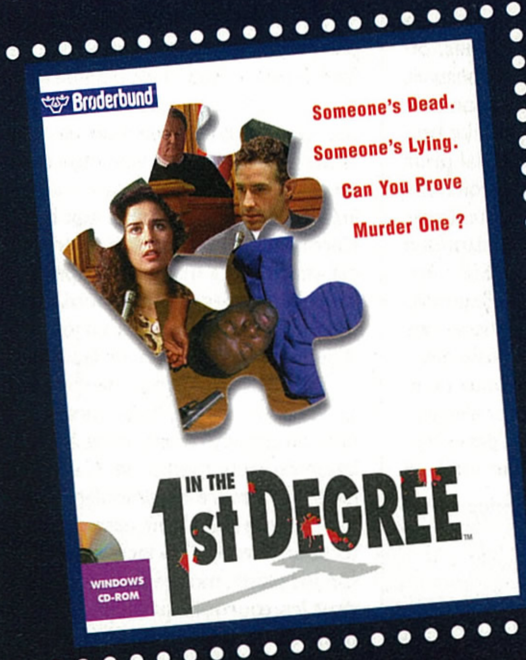
TECHNIQUE 88



ENTREZ DANS LE MONDE CAPTIVANT DE BRODERBUND, L'EDITEUR DE MYST® ...



...et découvrez les secrets de ses futurs hits !









IN THE 1ST DEGREE™.

LÉGITIME DÉFENSE OU MEURTRE PRÉMÉDITÉ

Une extraordinaire affaire de meurtre dans une galerie d'art à San Francisco où vous jouez le rôle déterminant dans le dénouemnent du verdict final. Bientôt disponible en version française intégrale sur CD ROM PC.

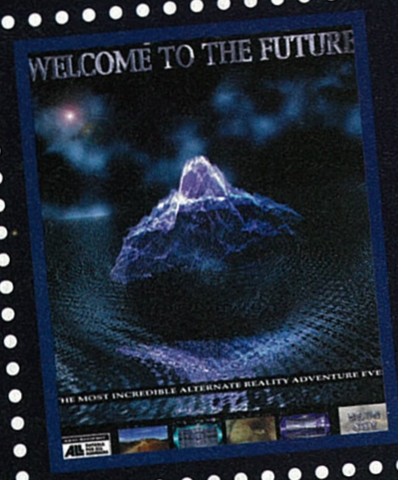




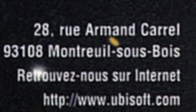


WELCOME TO THE FUTURE

Welcome to the Future est une aventure surréelle qui vous fera voyager à travers le temps depuis l'aube de la civilisation jusqu'à une vision époustouflante de demain. Bientôt disponible sur CD ROM PC & Mac .



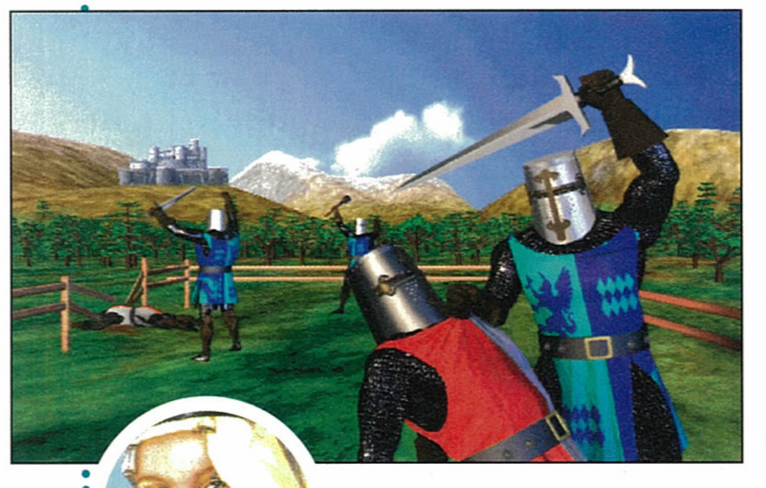






Conqueror A.D. 1086

PC CD-ROM



Simulateur de joute

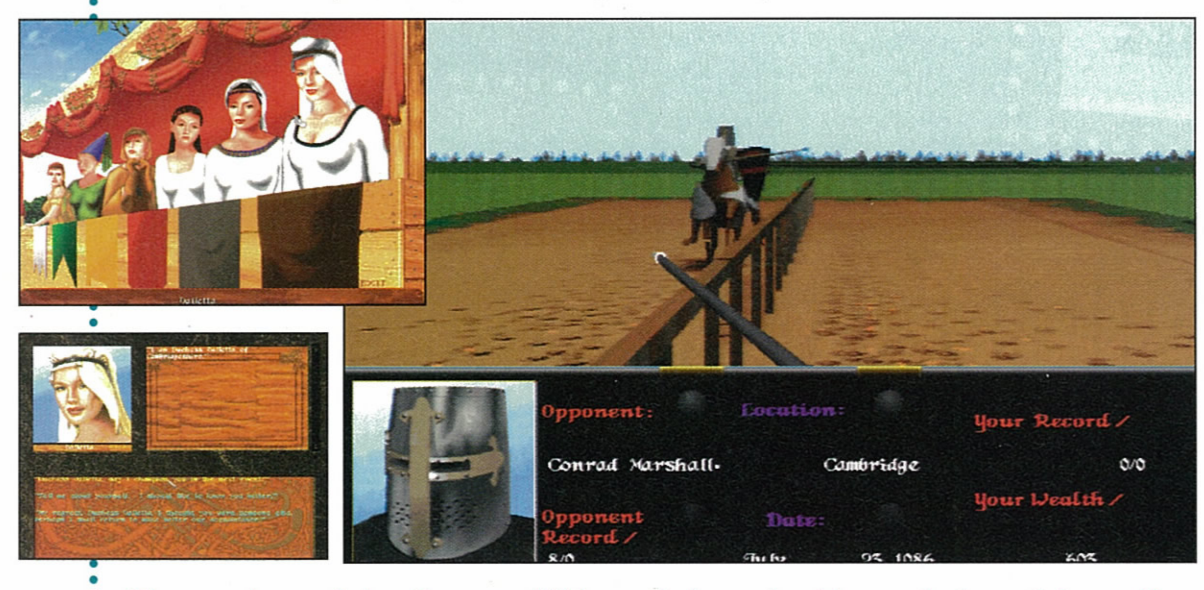
Billou faisait déjà des siennes au Moyen Age ! Ben oui, en 1086 après machin, il s'appelait William le Conquérant et il sillonnait la campagne anglaise avec ses chevaliers normands. C'est pourquoi Sierra nous propose Conqueror, jeu de stratégie mâtiné de séquences d'arcade, tournant évidemment sur Windows 95 (et DOS !).

IANSOLO

INTERET	72
+	Scénario Variété Musiques CD
–	Beaucoup d'écrans Dur la joute!
TECHNIQUE	70

Le joueur endosse la panoplie d'un jeune chevalier : dix-huit printemps, quelques shillings, un cheval et l'équipement minimum. Il va s'agir de devenir le Champion du Roi, ou mieux de le détrôner avant l'âge de la retraite c'est-à-dire trente ans (Eh oui, ça devait pas vivre très vieux un chevalier de la couronne dans ce temps-là !). Pour parvenir à ses fins, on pourra appliquer plusieurs stratégies. Soit lever une armée et attaquer les châteaux des Lords du royaume. Du coup on pourra récupérer tous les villages inféodés aux châteaux. Ou bien, et c'est plus facile, disputer les joutes qui ont lieu ici et là afin de gagner des points de pouvoir et séduire les gentes dames. À l'arrivée, il faudra même localiser et détruire le Dragon qui ravage les campagnes. Les écrans de gestion de Conqueror sont très réussis grâce au graphisme en S-VGA. Cette partie du jeu est très complète. On dispose d'un certain nombre de serfs pour exploiter les ressources de la région : on cultive des vivres dans les fermes, on coupe du bois dans la forêt, on construit petit à petit les dépendances de son château (mais elles n'évoluent pas). Le bon équilibre économique est crucial pour pouvoir gagner de l'argent et enrôler des armées. La carte générale est aussi très belle et correspond à la réalité historique de l'Angleterre du Moyen Age. Sur cette carte, on peut se déplacer de ville en ville (dans les villes, on peut rencontrer des gens et se faire bénir dans les églises avant les combats) et attaquer ses rivaux ou le Dragon. Si Conqueror est assez axé gestion, on ne pourra quand même pas échapper aux combats qui sont assez variés. Il y a trois types de combats. Quand on attaque une armée ennemie, on a droit a une bataille rangée avec hallebardiers, fantassins et chevaliers. Comme il n'y a pas d'archers, l'aspect stratégique de ces bastons est un peu limité. Lors de l'attaque des châteaux, on passe par contre à une séquence de jeu tout droit sortie de Wolfenstein 3D. On est en vue subjective dans un décor en 3D mappée, avec la possibilité de donner des ordres aux hommes d'armes qui nous accompagnent. L'idée est intéressante mais ça n'est pas techniquement au niveau d'un Doom. Comme Conqueror est avant tout un jeu de stratégie, on peut se satisfaire de ces séquences ou ramasser des armes, des pièces d'or et des points de vie. Enfin, lors des tournois, on aura carrément droit à une simulation de joute médiévale. Carapaçonné dans une armure qui doit bien peser cinquante kilos, on doit essayer de faire tomber le mec d'en face avec sa lance. On est plutôt motivé puisque c'est pendant les tournois qu'on peut compter fleurette aux belles dames du royaume. Mais palsambleu ! C'est vraiment pas évident d'y arriver. Je veux dire de coller sa grosse lance dans le petit écusson. Enfin, vous m'avez bien compris...

EDITEUR : Sierra (1) 46 01 46 00 • TEXTES ET VOIX : VF, 1 joueur, Configuration minimale: 8 Mo RAM, 12 Mo libre sur disque dur, 486DX33, vidéo S-VGA. Compatible Windows 95.



Waoo, y a des meufs dans Conqueror ! Mais pour la drague, les p'tits gars, faudra sortir le grand jeu. Par exemple défaire en combat singulier tous les autres prétendants !

Conqueror est plutôt beau graphiquement, et sa diversité devrait plaire au grand public s'il prend le temps de lire la doc. En revanche, le joueur aguerri risque d'être un peu déçu par les séquences de combat même si la partie stratégie est intéressante.



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 Chatou Cédex

Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

3615 DELTAROM - Vente uniquement par correspondance

Livraison EXPRESS par JET SERVICES

Pour la France uniquement et pour ceux qui le souhaitent, les colis peuvent être expédiés par Jet Services : Livraison garantie en 24 heures - Une personne doit être présente entre 8h et 13h pour réceptionner le paquet.

Kits Multimédia - Cartes Sons - Enceintes

Lecteur Mitsumi 2v Fx001D.....420 F	Maxi Sound Wave 32 FX..........850 F
Lecteur Panasonic 2v CR-562..450 F	Carte Maxi KORG Wave 32... 720 F
Maxi kit 4x: Pana 4x IDE, Dark	SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
Forces vf + Full Throttle vf ....1390 F	SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.050 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE ,	Enceintes MLi168 2 x 3,5W........95 F
Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......1990 F	Enceintes MLi691 2 x 4W.........175 F
Carte MaxiSound 16 IDE.........525 F	Enceintes 2 x 100W ....390 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF....................339 F
7TH GUEST NF.........................89 F
A4 NETWORKS VF..............285 F
ACES COLLECTION NF.....375 F
ACES OF THE DEEP VF.....249 F
ACES OVER EUROPE NF.....99 F
Action Soccer Vf + gamepad.265 F
ACTUA SOCCER VF...........315 F
ALBION VF...........................335 F
ALIEN ODYSSEY VF...........295 F
ALIENS VF..........................365 F
All New World of Lemmings 195 F
Alone in the Dark 1 VF...........95 F
Alone in the Dark 2 VF..........145 F
Alone in the Dark 3 VF..........235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF ...295 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF .365 F
ANVIL OF DAWN VF...........315 F
APACHE LONGBOW VF ....375 F
ARMORED FIST VF............195 F
ASCENDENCY VF...............335 F
Astérix: Le défi de César Vf..285 F
ATARI 2600 Action Pack.......189 F
BATTLE BUGS VF..................99 F
BATTLE ISLE 3 VF...............345 F
BIOFORGE VF......................295 F
BURRIED IN TIME VF........295 F
BUZZ ALDRIN'S NF ....99 F
CAESAR 1 NF.........................99 F
CAESAR 2 VF.......................295 F
CANNON FODDER 2 NF.......99 F
CASINO DELUXE NF ....285 F
CIVIL WAR VF.......................99 F
Command : Aces of Deep vf..345 F
Command & Conquer VF.....329 F
COMMANDER BLOOD VF 195 F
Complete Ultima 7 VF ....99 F
CONQUEROR VF ....315 F
CREATURE SHOCK VF........99 F
CRITICAL PATH ....65 F
CRUSADER No Remorse vf.345 F
CYBERIA ....249 F
D1000 NF..............................195 F
DAEDALUS Encounter VF...325 F
DARK FORCES NF..............285 F
DARK FORCES VF ....335 F
DAWN PATROL NF ....99 F
DAY OF TENTACLE VF.........95 F
DESCENT NF.......................195 F
DESTRUCTION Derby NF....295 F
DIGGERS VF..........................95 F
DISCWORLD VF ....145 F
DOOM II NF.........................369 F
DRAGON LORE VF ....145 F
DUNGEON KEEPER ....Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF..369 F
EARTH SIEGE VF ....235 F
EARTH Worm Jim 1+2 NF...285 F
ECSTATICA NF....................125 F
EF 2000 (TFX 2) VF..............325 F
F1 GRAND PRIX VF.............159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF..........345 F
FADE TO BLACK VF...........345 F
FIFA SOCCER 96 VF............335 F
FLIGHT UNLIMITED VF ...275 F
FORT BOYARD VF...............275 F
FRANKENSTEIN VF.............375 F
FULL THROTTLE VF ....365 F
FX FIGHTER NF...................279 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF......395 F
GOBLINS 1 + 2 VF..................99 F
GOBLINS 3 VF ....125 F
Grand Prix Manager VF ....345 F
HELL NF.................................99 F
Heroes of Might & Magic vf 335 F
HEXEN (Heretic 2) NF..........325 F
HI - OCTANE VF..................245 F
INCA VF ....99 F
INCA 2 VF ....129 F
INCA COLLECTION VF ......195 F
INDY 4 VF ....95 F
INDY CAR RACING NF ......125 F
INDY CAR 2 NF....................265 F
INFERNO VF ....195 F
International tennis open vf ..295 F
ISHAR TRILOGY NF ....285 F
JAGGED ALLIANCE VF......295 F
JEWELS of ORACLES VF...295 F
KING QUEST 6 NF ....99 F
KING QUEST 7 VF ....275 F
King Quest Anthology NF .....249 F
KYRANDIA 2 VF....................99 F
KYRANDIA 3 VF....................99 F
LANDS OF LORE VF ....99 F
LARRY COLLECTION.........249 F
LAST DYNASTY VF............275 F
LEISURE LARRY 6 VF.........235 F
L'ENTRAINEUR VF............345 F
LEMMINGS 3D NF ....325 F
Le Secret du Templier VF ......295 F
Little Big Adventure VF ....335 F
LODE RUNNER VF ....235 F
LOOM VF.................................95 F
LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F
LOST EDEN VF....................245 F
LOST IN TIME 1&2 VF ....99 F
MAGIC CARPET 2 VF.........335 F
MARCO POLO VF ....255 F
MARINE FIGHTERS VF .....185 F
MECHWARRIOR 2 VF ....345 F
MEGARACE VF.......................95 F
Micromachines 2 VF + Kit.....265 F
MONKEY ISLAND VF............95 F
MONKEY ISLAND 2 VF........95 F
MONOPOLY VF ....275 F
MORTAL COIL NF................265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF.....325 F
MYST VF...............................375 F
NASCAR Track Pack NF......175 F
NBA LIVE 96 VF ....335 F
NEED FOR SPEED NF.........325 F
NHL HOCKEY VF ....99 F
NHL HOCKEY 96 VF...........345 F
NOCTROPOLIS VF ....99 F
NOVASTORM NF..................125 F
OUTPOST VF ....235 F
OVERLORD VF ....99 F
PGA TOUR GOLF 96 VF .....375 F
PHANTASMAGORIA VF.....415 F
PITFALL ....325 F
PLAYER MANAGER 2 VF ..275 F
POLICE QUEST 4 VF.........235 F
PRIMAL RAGE VF..............285 F
PRISONER OF ICE VF ....295 F
PRO PINBALL NF ....265 F
PSYCHO PINBALL NF ....279 F
QUEST FOR GLORY 4 NF..235 F
RAVEN VF............................345 F
RAYMAN VF........................265 F
REBEL ASSAULT VF..........145 F
REBEL ASSAULT 2 NF.......345 F
RED GHOST VF...................365 F
Riddle Of Master Lu VF ....295 F
RISE OF THE ROBOTS.......120 F
SAM & MAX VF...................145 F
SCREAMER VF....................250 F
SHIVERS NF........................345 F
SILENT STEEL VF...............295 F
SIM CITY VF.........................99 F
SIM City 2000 collection VF .345 F
SIM ISLE NF........................295 F
SIM TOWER NF....................299 F
SIMON The Sorcerer II VF ..325 F
SPACE HULK NF...................99 F
SPACE QUEST 4 NF ....99 F
SPACE QUEST 6 VF ....295 F
SPACE QUEST Collection ....249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf .99 F
Star Trek Next Gen. VF.........345 F
STONEKEEP NF ....425 F
STRIKE COMMANDER NF..99 F
SUKHOÏ - SU 27 VF.............345 F
SUPER KARTS NF...............195 F
SYSTEM SHOCK ....125 F
TEK WAR VF.......................295 F
TERMINAL VELOCITY.......265 F
THE DIG VF.........................365 F
THEXDER NF.......................285 F
TIE FIGHTER Collector NF 345 F
TILT VF ....245 F
TOP GUN VF ....Tél.
TORIN'S PASSAGE VF........345 F
Transport Tycoon Deluxe vf..295 F
ULTIMATE DOOM NF ....245 F
ULTRA 3D PINBALL NF ....285 F
Under Killing Moon VF.........195 F
US NAVY FIGHTERS NF ....245 F
US Navy Fighter Gold VF .... 395 F
VIRTUA CHESS VF............ 299 F
VIRTUAL POOL NF............295 F
VODOOLUNGE NF ....245 F
VOYEUR NF ....325 F
WARCRAFT 2 NF ....335 F
WARHAMMER VF ....345 F
WARRIORS VF....................249 F
Werewolf vs Commanche vf..345 F
WETLANDS VF...................275 F
Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
Wing Commander III VF ......369 F
Wing Commander IV VF ......395 F
Wing Com. Armada VF.......125 F
WIPE OUT NF ....295 F
WITCHAVEN NF ....295 F
WOODRUFF VF..................235 F
WORMS NF..........................250 F
Z VF......................................285 F

VF : Jeu et notice en Français
NF: Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 ....220 F
ASIAN HEAT ....225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID ....220 F
BLIND SPOT.........................112 F
BUSTING OUT.....................190 F
California Day Dreamer.......145 F
CAMP DOUBLE ....95 F
CHEATING ....148 F
DIGITAL SEDUCTION.......125 F
DIRTY LAUNDRY ....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED......................95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY..............149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
IMMORTAL DESIRES........112 F
INDISCRETION...................149 F
INTIMATE JOURNEY ....112 F
MAIN STREET U.S.A............95 F
MARRIED WOMAN ....95 F
MASK....................................148 F
Mystique of Orient 2vol .112 F/vol
NEW LOVERS.....................148 F
New Machine 6 Pak (6 CD)..265 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION ....149 F
PARLOR GAMES ....112 F
PUT IN GERE......................225 F
SECRETS ....175 F
SEX...112 F
SEXUAL OBSESSION.........149 F
SINFULLY YOURS.............149 F
SIZZLE..................................149 F
STEAMY WINDOWS..........148 F
SURFER GIRL ....95 F
THE FACE...........................149 F
THE SWAP TWO ....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS ....195 F
WEEKEND AT ERNIES........95 F

PC CDROM Photos

American Girls (2vol).....180 F/vol
ANIMATED LUST ....85 F
ASIAN PALATE ....180 F
BABYS IN HEAT..................135 F
BEAUTIES BODACIOUS...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...180 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS.......................165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY ....95 F
CYBER WHORES................125 F
DAMSEL IN DISTRESS......125 F
GIRLS OF VIVID.................140 F
LA TRAVIATA.......................85 F
LUSCIOUS LESBIANS ....145 F
ONLY 20 ....85 F
ORAL ECSTASY..................169 F
ORIENTAL NIGHT ....85 F
PUSSY MANIA.....................165 F
RUBBER PHANTASIES.....245 F
SAKURA (2 Vol).............85 F/vol
SEA, SEX AND SURF..........195 F
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts..............149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL ....65 F
CROWBERRY.........................65 F
INSATIABLE WOMAN.........65 F
MEN'S CLUB..........................65 F
OBSESSIONS..........................65 F
PEARL MOVIE ....65 F
PRETTY BABY ....59 F
TABOO ....65 F

JEUX INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE ......285 F
L'Interview de Pauline VF...295 F
LE JEU DE L'OIE VF.........285 F
LOVE PYRAMID VF..........295 F
NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
PLEASURE-CD VF.............195 F
PRIVATE PRISON VF.........285 F
SAM BOTTE VF..................295 F
SEX CASTEL.......................295 F
SEX MOTEL VF...................225 F
SEYMORE BUTTS ....295 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
SPACE SIRENS ....245 F
SPACE SIRENS 2 ....295 F
STRIP POKER PRO VF......289 F
TOUT SUR LE PLAISIR DES FEMMES VF.......................295 F
VIRTUAL SEX SHOT ....345 F
VIRTUAL VALERIE 2........395 F
VIRTUAL VIXENS ....195 F

BETTY PAGE (Version Française) : 295 F

Découvrez la fabuleuse histoire de la pin-up des années 50 racontée sous la forme d'une bande dessinée. Ce CD comporte aussi un reportage avec des photos sur la vie de Betty, les étapes de création d'une bande dessinée ainsi qu'un module permettant de découvrir les différentes formes de Betty. Prix de lancement de ce CD PC/MAC : 295 F

OFFRE SPECIALE : JEU CDROM GRATUIT

Pour tout achat de CDROM d'un montant supérieur à 800 F, DELTAROM vous offre un jeu CDROM parmi la liste : Critical Path - Ecstatica - Novastorm - Rebel Assault - Rise of the Robot - Secret Weapons of Lutwaffe.
Offre Valable dans la limite des stocks disponibles - Indiquez un deuxième choix.

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

❑ Je veux être livré(e) par Jet Services (+10 F)

Forfait Port Colissimo : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
Envoi par Jet Services : Rajouter 10 F aux frais de port. Présence indispensable d'une personne entre 8h et 13h pour réceptionner.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852



The Dig

PC CD-ROM

Lucas Art et Spielberg, l'affiche a de quoi séduire mais hélas, le résultat est plutôt décevant. Certes, le scénario est vraiment intéressant mais desservi par une réalisation tout à fait médiocre.

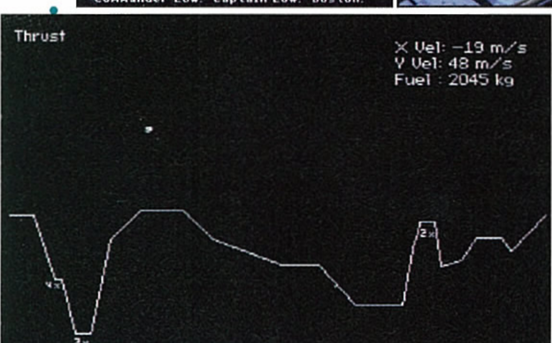
Petit trou

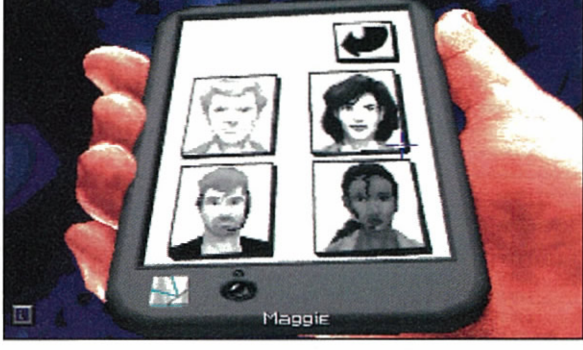












Le personnage principal, vous, est équipé d'un portable de type Newton, lui permettant de communiquer avec le reste de l'équipe. Gag, un petit jeu inspiré de Lunar Landing, est disponible sur cet engin. Pratique pour réfléchir lorsqu'on est bloqué.

MOULINEX

Tout commence lorsqu'un observatoire situé à Bornéo détecte un objet gigantesque se dirigeant vers la terre. Après quelques tractations, il est décidé qu'un équipage se rendra sur les lieux en navette afin de faire exploser l'indésirable, nommé pour l'occasion Attila. L'équipage, formé de cinq personnes, est rapidement réuni et la navette décolle sur-le-champ. Tandis que l'engin s'approche d'Attila, le générique se superpose aux différentes scènes animées. De temps en temps, un flashback permet de découvrir la personnalité des différents membres de l'expédition pendant la conférence de presse donnée juste avant le départ. Indéniablement, voilà un scénario qui fleure bon le cinéma riquain et aucun poncif du genre ne nous est épargné. Qu'importe, nous ne sommes pas à la cinémathèque mais en présence d'une production à grand spectacle, mécanique bien huilée, bien rôdée et efficace, aussi ne boudons pas notre plaisir. Carrons nous confortablement dans notre fauteuil et apprêtons nous à vivre un moment de saine détente. Certes, dans un coin du cerveau encore en état de réfléchir, une petite voix nous fait remarquer que la séquence d'intro est très belle, certes, que la musique est très spatiale, certes, mais que le graphisme des personnages, qu'on croirait issu d'un croisement contre nature entre Full Throttle et L'inspecteur Gadget, ferait passer n'importe quel dessin animé jap pour un modèle d'inventivité. La petite voix, c'est le Sens Critique et en dépit du respect que je porte aux productions Lucas Arts, elle va se faire entendre assez souvent pendant le déroulement du jeu. L'équipage est maintenant à pied d'oeuvre et nous aussi, l'aventure peut commencer.

Un scénario, un vrai

Très vite, car l'interface est d'une simplicité et d'une efficacité sans défaut, me voici en train de diriger Boston Low, le chef de l'expédition. Pour se rendre quelque part, il suffit de cliquer sur ce "quelque part" et pour ramasser un objet, idem. Un menu accessible par le bouton droit de la souris montre les objets portés. Ces objets peuvent interagir avec le décor si on les prend et que l'on clique avec sur l'élément à utiliser. Pour l'instant, il s'agit de poser des explosifs sur Attila, histoire de voir si après ça, il osera encore menacer notre herbe de ne pas repousser. A l'aide d'un petit ordinateur portable de type Newton, le personnage que l'on dirige peut communiquer avec les autres membres de l'équipe. Les voix digitalisées sont de bonne qualité et si on le souhaite, un texte peut s'afficher en même temps à l'écran. En quelques phrases sans surprises mais ayant au moins le mérite d'être claires, on découvre la personnalité des membres

de l'équipe, on subodore de futurs tensions et même, on croit déjà savoir que le "commandant-autoritaire-mais-il-n'a-pas-une-tâche-facile" et "la-jolie-journaliste-un-peu-revêche" venue là en observateur vont s'envoyer des vannes tout au long du jeu mais finalement se découvrir une tendre inclinaison mutuelle. Oui, on sent tout ça. Loin de la SF débridée, nous sommes ici dans un scénario faisant la part belle à la psychologie des personnages (tendance hollywood, hein, n'exagérons pas), western futuriste plus proche de Outland et 2001 que de Star Wars. Du moins c'est ce que je pensais jusqu'à ce que je fasse exploser mes charges nucléaires sur ce fichu Attila. Dans une gigantesque salle creusée à même la roche, j'ai trouvé des bouts de machins qui semblaient pouvoir s'insérer dans une sorte de bidule. Le temps de jouer de la souris pour poser tout ça dans le bon ordre et paf! l'astéroïde s'est transformé en vaisseau spatial. Sans avoir eût le temps de communiquer avec l'équipage resté à bord de la navette, la journaliste, le géologue et moi-même nous sommes retrouvés propulsés dans l'espace en direction d'une planète étrange. En fait, c'est là que commence vraiment le jeu. C'est très film américain, ça, le coup du début-qui-n'est-en-fait-qu'un-embryon-de-prologue. Décidément, les scénaristes du jeu sont des pros. Il faut dire que l'idée de base de The Dig a été soufflée par Steven Spielberg lui-même, ceci explique sans doute cela.
En attendant nous voilà donc échoués sur une planète inconnue, à l'atmosphère respirable heureusement, mais tout de même, un peu coincés. Ça commence vraiment parce qu'il va falloir repartir et ça, c'est toute une aventure. Après quelques dizaines de minutes passées à explorer la surface de la planète, il faut se rendre à l'évidence:

a) Maggie est chiante.
b) Brink est désagréable.
c) Les graphistes ne se sont pas foulés.

Le temps de creuser le sol à droite à gauche, d'où le nom du jeu, le temps de rencontrer une sorte d'ectoplasme ressemblant à un arc électrique nous indiquant un lieu précis où creuser, le temps de provoquer un éboulement qui emporte Brinks et nous voilà dans une salle étrange, indéniablement créée par une civilisation alien. Là, c'est plus qu'une évidence, c'est une certitude:

a) Elle me gonfle celle-là.
b) Brinks est rudement mort.
c) Le graphisme est très inégal et généralement moche.

En cours de jeu, il faudra essayer de découvrir qui sont ces extraterrestres et naturellement, trouver un moyen de quitter cette planète.

Moche et intéressant

Je ne sais pas si Lucas Arts admire particulièrement les créateurs de Dungeon Master II mais il est certain qu'ils ont copié à mort leur concept si avant-gardiste consistant à proposer un jeu intéressant et moche. Franchement, où a-t-on été chercher ces palettes de couleurs improbables, ce camaïeu de bleu et de magenta qui donnerait presque l'impression de se retrouver sur un PC EGA, la résolution en plus ? Et ces animations non interactives, pixelisées et qui plus est dotées d'un style de dessin sans rapport avec le reste du jeu ? Et ces personnages enfin, qui se déplacent de façon erratique, montent le moindre plan incliné en glissant comme un patineur ivre, ça rime à quoi ? Pourtant, on ne peut pas dire que cette présentation "à la Sierra" soit nouvelle pour Lucas Art. Depuis Monkey Island et compagnie, Lucas Art devrait avoir fait quelques progrès dans le domaine. Heureusement, les voix, les bruitages et la musique sont réussis ce qui, rajouté au scénario et à l'interface, rend le produit tout compte fait intéressant. Mais je le répète, c'est le graphisme et les animations qui gâchent vraiment ce jeu.

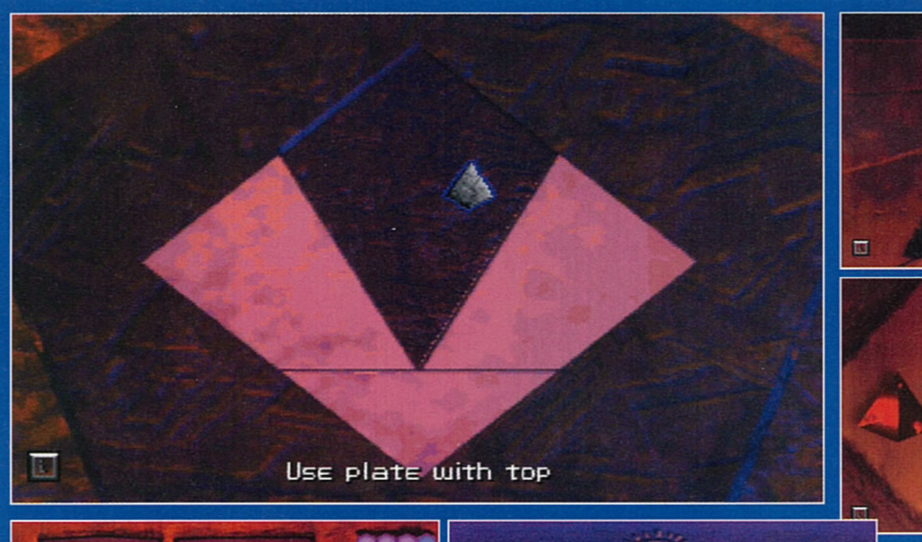
GENRE : Aventures • EDITEUR : Lucas Art • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft 33 (1) 48 18 50 00 • TEXTES FRANÇAIS ET VOIX : en anglais* • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur, 486 DX2 VLB.



Le menu des objets portés apparaît en transparence sur l'écran en cours. Bonne idée mais ce n'est pas toujours très lisible.

REMARQUES

* *The Dig sortira d'abord en VO sous-titré en français mais un bon permettra de se procurer la version française intégrale, annoncée pour le début de l'année.*





LES ÉNIGMES

En plus de l'aventure elle-même, qui consiste à comprendre les tenants et aboutissant de cette étrange histoire, vous serez confronté à diverses énigmes lors de l'ouverture des portes.

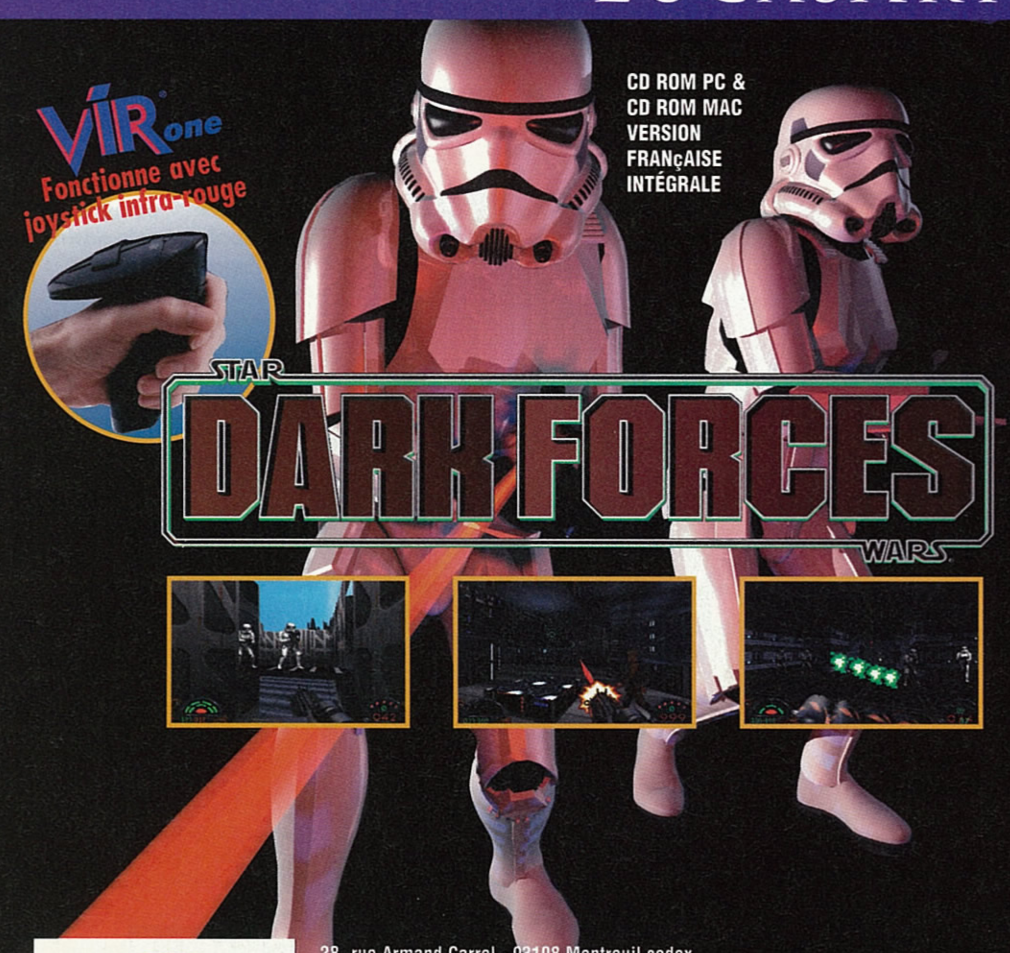


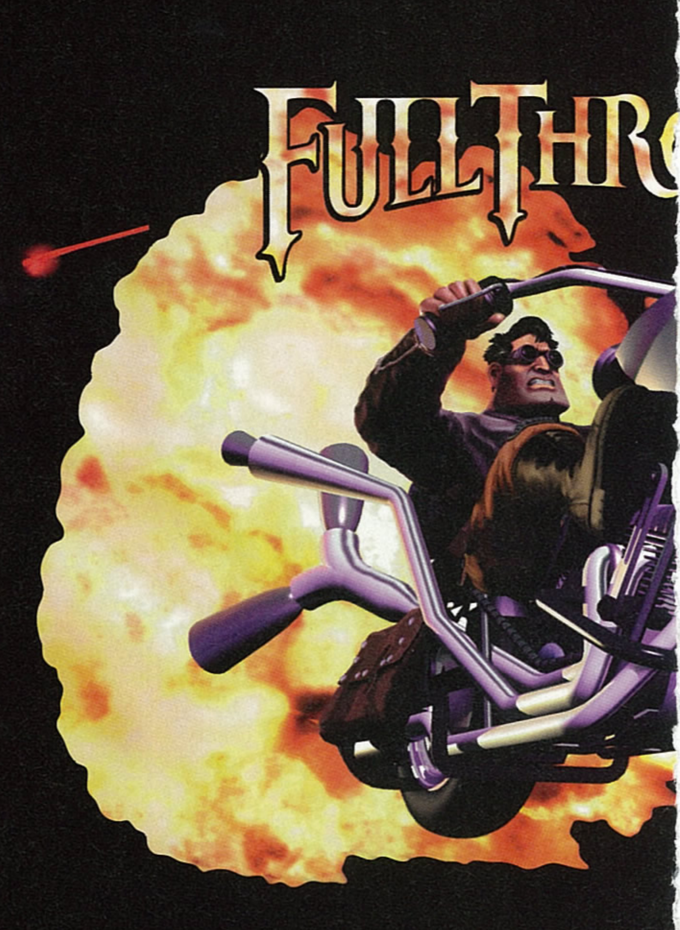
INTERET 90

+
Le scénario
Les dialogues
La musique
L'interface

-
Le graphisme
Le choix des couleurs
Les animations

TECHNIQUE 70


VIR one
Fonctionne avec joystick infra-rouge
CD ROM PC &
CD ROM MAC
VERSION
FRANçAISE
INTÉGRALE
STAR
DARK FORCES
WARS


FULL THR


Ubi Soft
ENTERTAINMENT



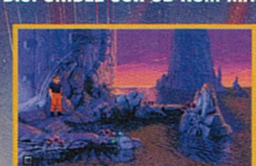
CD ROM PC

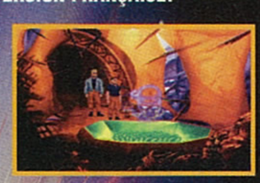
CD-ROM COLLECTOR

THE DIG

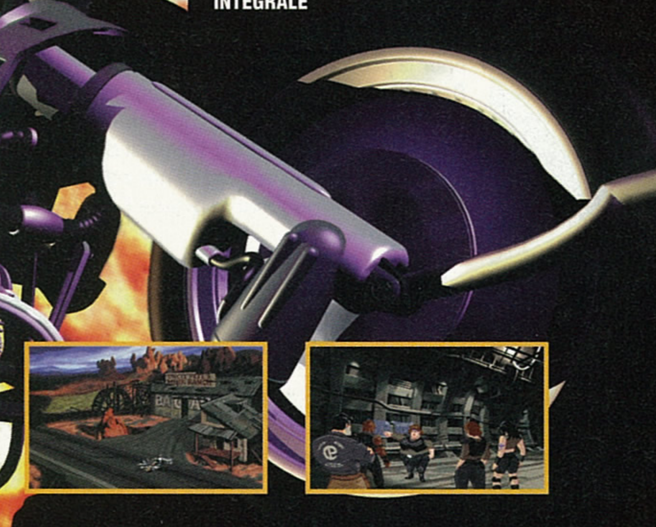
CD ROM PC & BIENTÔT DISPONIBLE SUR CD ROM MAC VERSION FRANçAISE.











CD ROM PC &
CD ROM MAC
VERSION
FRANçAISE
INTÉGRALE



CD-ROM COLLECTOR

CD ROM PC & CD ROM MAC





Shock Wave 2, Beyond the Gate

3DO

Sec-onde de choc !

Avec Shockwave 2, Electronic Arts fait une fois de plus la preuve éblouissante de son savoir-faire en matière de programmation sur 3DO. De l'arcade de la meilleure facture, sans arrière-pensées !

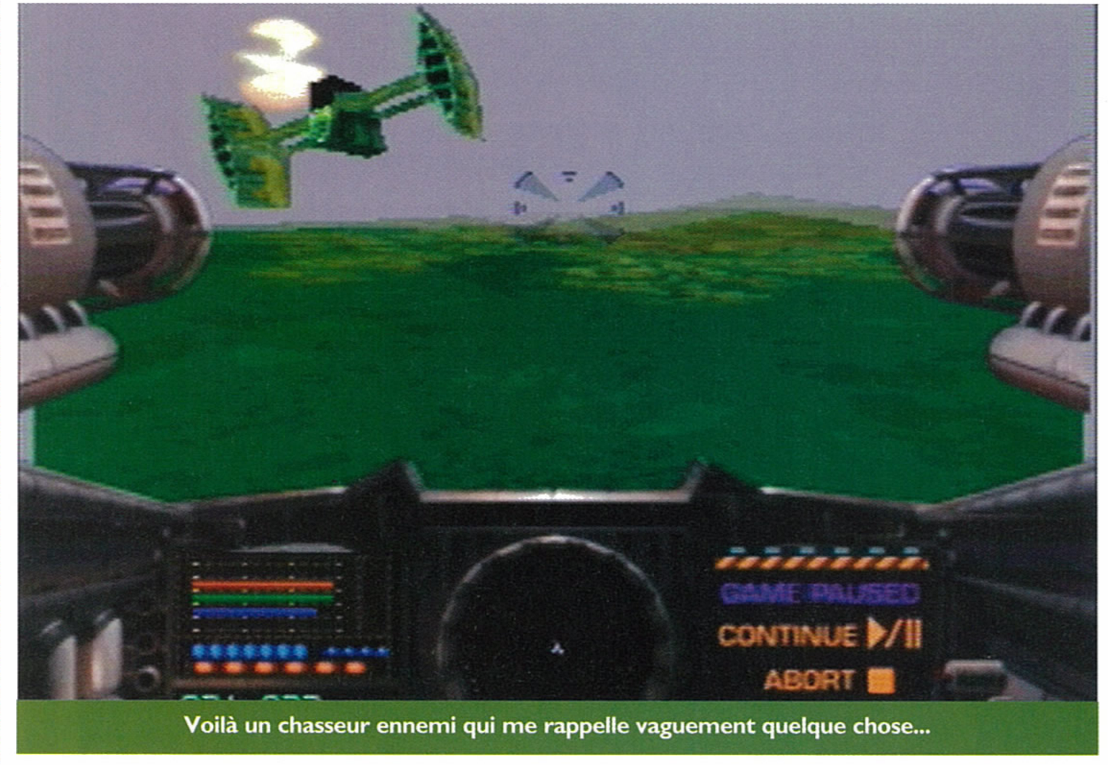

Ils ont raté de peu la distinction de "couple de l'année", tout juste devancé par Richard Gere et Cindy Crawford !

PINKY

Tiouuut... Carnet de bord du capitaine Flynn, commandant le vaisseau corsaire Cortez, coordonnées spatio-temporelles... euh... mince, je ne sais pas, justement ! Comment est-ce que j'ai pu me mettre dans un tel pétrin, moi ? Tout est de la faute de ce crétin de capitaine Alaina... il y a vingt ans, tout le monde pensait bien qu'il était parvenu à détruire cette satanée porte interdimensionnelle, celle que les aliens, les Pericata, empruntaient pour mener l'assaut vers la Terre. Après tout, cela faisait bien deux décennies que l'on n'avait plus subi d'attaques de ces play-boys à huit pattes, comment aurions-nous pu savoir ? Au terme des guerres interstellaires, les Nations-Unies avaient peu à peu basculé dans l'anarchie et la corruption... des pirates en avaient profité pour mener des raids de pillages sur les colonies terrestres ou les anciennes bases aliennes.

Va falloir la jouer Flynn

C'est pourquoi j'avais été mandaté, moi Flynn, par le gouvernement pour leur donner la chasse. Puis, une expédition militaire avait mis la main sur un artefact alien à l'abandon, mais avant que des scientifiques n'aient le temps de venir l'étudier sur la base, cette dernière avait fait l'objet du premier assaut d'un commando extraterrestre depuis vingt ans ! J'ai donné la chasse au vaisseau Pericata, mais n'ai pu le rejoindre avant qu'il n'atteigne la mystérieuse porte. C'est là que j'ai un peu disjoncté : en le voyant m'échapper, j'ai donné l'ordre de mettre en marche les propulseurs, et voilà que moi aussi j'ai franchi la Jumpgate ! Nous voici maintenant perdus dans une autre dimension, où quatre races s'affrontent pour la prédominance. Les Pericatas, les Bruntshens, les Cridox, les Scenscis... qu'ils aillent tous en enfer ! Je ramènerai mon équipage chez lui, même si cela signifie que je dois mettre toute cette fichue dimension à feu et à sang ! J'en fais le serment...

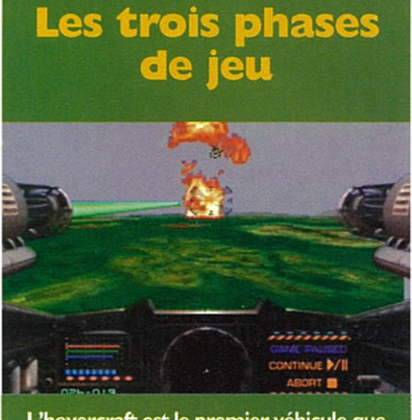


Voilà un chasseur ennemi qui me rappelle vaguement quelque chose...

Ah ben ça alors, hé dis-donc, hou-la la !

Pour le retour de la revanche du fils de Shockwave qu'est pas content, c'est donc le capitaine Flynn que vous allez avoir l'honneur d'incarner, à travers une série de missions visant à comprendre le monde qui vous entoure afin de trouver un moyen de vous échapper. Enfin, ça, c'est

Les trois phases de jeu



L'hovercraft est le premier véhicule que vous emprunterez. Son atout principal : les rétro-fusées qui vous permettent de faire machine arrière à toute allure. Son principal défaut ; l'impossibilité de franchir les reliefs trop accidentés.



Le chasseur est bien plus rapide que l'hovercraft, mais il n'est pas capable d'effectuer des virages aussi serrés. Excellent pour effectuer des passages destructeurs sur les installations ennemies au sol. En cas de difficulté majeure, pensez à la post-combustion !

Pour la tourelle, le problème ne se pose pas : solidement fichée dans le sol, elle ne bouge pas ! En revanche, elle peut effectuer des rotations à 360° afin de couvrir toute la zone autour d'elle.



Entre chaque mission, vous pourrez à loisir configurer toutes les armes de votre vaisseau, comme dans un simulateur.



L'équipage du Cortez



Flynn (ici au centre) est un capitaine de vaisseau qui ne déteste pas mettre lui-même la main à la pâte... la preuve, c'est lui qui effectue toutes les missions, laissant ses subordonnés au chaud dans le vaisseau.



Le médecin de bord est une version afro-américaine du Dr Mc Coy, si ce n'est qu'il ne se départit jamais d'une certaine forme d'humour... sauf lorsqu'il est pris en otage !



À la fois technicien en chef avec à charge les machineries du Cortez, cet officier a également une formation scientifique qui lui permet d'étudier les éléments de technologie alienne récupérés par vos soins, afin de les adapter à vos besoins. Absolument indispensable !

ce que les magnifiques scènes cinématiques entre les missions vous apprendront, parce qu'en ce qui vous concerne, ce sera plutôt du Seek and Destroy ! Vous évoluiez au-dessus de la Terre dans le premier épisode ; cette fois, ce sont des mondes inconnus que vous allez survoler pour y mettre un souk pas croyable. En fait, lorsque je dis survoler, ce n'est pas tout à fait exact, puisqu'ici, ce n'est plus un mais trois types d'appareils différents que vous aurez entre les mains. Si l'on retrouve des sensations familières à bord de son petit chasseur, il est en effet donné d'être également aux commandes d'un hovercraft et d'une tourelle de défense, selon les missions, ce qui apporte une variété des plus sympathique ! Pour lutter contre vos ennemis, vous découvrirez au fil des missions en sus des traditionnels canons laser et missiles à tête chercheuse, de nouvelles technologies d'inspiration extraterrestre, ce qui vous permettra de mettre au point de nouvelles armes spéciales. Ainsi, on n'a plus du tout la même impression de monotonie qui finissait par se dégager du premier ShockWave. D'autant que pour nous tenir en haleine, il y a les très nombreuses séquences non-interactives entre les niveaux, qui dénouent peu à peu les fils de l'intrigue. Une fois de plus, on ne peut que rester pantois devant les possibilités de la 3DO dans ce domaine, car tous ces petits films, bien qu'en plein écran, sont d'une fluidité irréprochable. Et pourtant, on aura beau démonter intégralement sa 3DO, on cherchera en vain la trace d'une moindre carte FMV ! Certes, certes, la vidéo plein écran a toujours été l'une des principales forces de la 3DO, mais les environnements 3D, eux, ont une sacrée tendance à ramer sérieusement, me direz-vous. Que nenni, vous répondrais-je, car les phases de jeu de ShockWave sont du même calibre ! Incroyablement fluides et rapides, les déplacements de vos véhicules sont un vrai régal, même lorsque l'écran est surchargé d'ennemis (superbement texturés, soit dit au passage). Le tout étant complété de bruitages réalistes et d'interventions de vos coéquipiers qui vous donnent des conseils à travers le visiophone de votre vaisseau, on peut sans hésitation dire que SW2 est techniquement proche du sans-faute ! La seule réserve que j'émettrai concerne le léger manque de profondeur dans les actions que l'on peut effectuer. Comme je vous le disais précédemment, malgré un enrobage des plus réussi, l'essentiel de votre temps sera tout de même utilisé à tirer sur tout ce qui bouge. Par rapport à un logiciel comme POed, également en test ce mois-ci, ShockWave 2 fait tout de même un peu creux à cet égard. Mais si vous recherchez un jeu d'action pure à la réalisation impeccable, alors il n'y a aucune chance que le nouvel opus d'Electronic Arts vous déçoive. Décidément, le mois de janvier aura été des plus fertile pour la 3DO !

EDITEUR : Electronic Arts • TÉLÉPHONE : (16) 72 53 25 25 • TEXTES ET VOIX : VO





Un superbe shoot'em up, bénéficiant d'une animation excellente et de scènes cinématiques magnifiques.





Secret Mission

CDI

CIA ou KGB ?

Les bon jeux d'aventure pour CDI ne courent pas les rues. Il en est pourtant un qui mérite toute votre attention : Secret Mission. C'est beau et c'est bien fait.











LORD CASQUE NOIR

Tout commence sur une île magnifique. En tant qu'agent secret travaillant pour le gouvernement américain, vous avez été envoyé en Opalie dans l'espoir de déjouer un coup d'état que vous savez imminent. Ce lieu paradisiaque qui se situe à un point hautement stratégique, de par son emplacement géographique, attire les convoitises des plus grandes puissances militaires. Chaque pays y possède son propre réseau de renseignements et votre venue sur les lieux n'est pas bien vue. C'est lorsque votre avion se pose que les problèmes commencent. A peine avez-vous posé le pied à terre qu'un violent coup de massue vous assomme... Le réveil est douloureux. Ouch, quel mal de tête. Mais au fait qui êtes-vous ? Ben oui... vous avez comme un trou... comment cela s'appelle-t-il déjà ? Ah oui, un trou de mémoire. Pire, vous êtes amnésique. Vous cherchez quelques indices dans cette chambre d'hôtel lorsque le téléphone sonne. Une femme veut vous voir. Elle vous parle alors de choses que vous ne comprenez guère, jusqu'à ce qu'elle se rende compte de votre handicap. Aïe, ça se complique, il semblerait que vous soyez un agent double au service des Russes. De fil en aiguille, vous parvenez à recueillir un peu de votre identité, quelques adresses et divers objets. A vous de démêler cette affaire et de mener votre mission au bout. La première chose qui frappe, après la massue bien sûr, c'est l'incroyable beauté du graphisme. Les écrans de jeu sont vraiment magnifiques avec une palette de couleurs très importante. Votre personnage se déplace dans ces écrans en marchant le plus naturellement du monde, même s'il ne se presse pas trop. A vrai dire, il est même très lent. Dès qu'il frôle un objet important, une icône apparaît. En cliquant le bouton 1, l'action par défaut est utilisée. Sinon, le bouton 2 permet de choisir une action à effectuer parmi les plus standards : parler, prendre, ouvrir... Secret Mission est donc, dans son principe, un jeu d'aventure très classique certes, mais non moins plaisant.

EDITEUR : PHILIPS (1) 47 28 51 00 • TEXTES ET VOIX VF • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • PRÉVU SUR : PC CD

INTERET 88

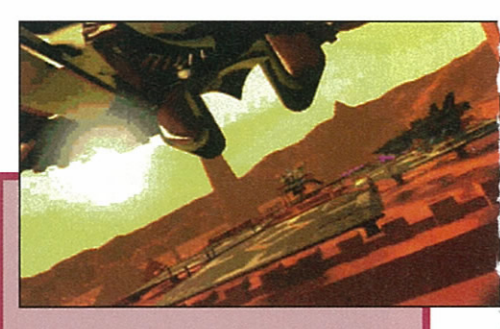
+
Le graphisme
Les sons
L'ergonomie

–
Personnage un peu lent

TECHNIQUE 86



Si l'on fait abstraction de l'animation trop lente du personnage, voilà un excellent jeu d'aventure à la difficulté modérée.



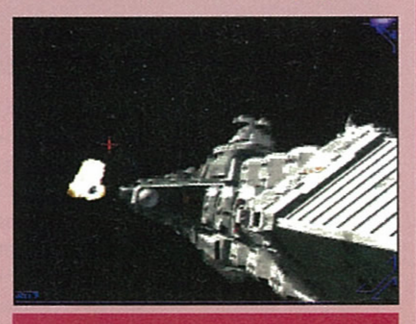
The Hive

PC CD-ROM

LÉO DE URLEVAN

Voilà qu'arrive notre lot classique de jeux sous Windows 95. The Hive en fait partie. On aurait pu s'attendre à un soft sans grande originalité. Je vous rassure, au niveau du scénario, ça ne casse pas des briques vu que le genre auquel il s'apparente est le même que celui de Microcosm, Wetlands, Chaos Control. Bref vous dirigez un viseur et vous butez les ennemis qui foncent sur vous. Signalons quand même que le jeu se passe dans le futur et qu'on lui trouvera un côté écologique car vos ennemis ont décidé d'utiliser une bio-toxine hyper mortelle pour créer des hivasectes, une lignée fabriquée par les Anciens qui ont tous péri à cause de la toxicité de la toxine. Si vous ne comprenez rien à ce que je dis, rassurez vous, moi non plus, je ne fais que retranscrire la doc. Vous vous infiltrez dans la corporation de Black Nexus dont le Noir Dyne est le chef. Enfin, moi, c'est ce qu'on m'a dit... On pourra apprécier néanmoins quelques phases de jeu qui vous permettront de faire se mouvoir une tourelle et pour une fois de diriger pleinement la direction de votre machine tout en tirant. J'étais vraiment pas enthousiaste à l'idée de tester un truc sous 95, ben il faut reconnaître que ça tourne assez vite pour peu que l'on possède une bonne carte vidéo.

EDITEUR : Funsoft • TEXTE ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION MINI : 486 DX2 66 • COMPATIBLE : Windows 95 : que ça d'ailleurs



Une bonne surprise malgré tout, même si ce genre manque un peu d'intérêt.

INTERET 50 TECHNIQUE 65





5 MONDES MERVEILLEUX - UNE QUÊTE FANTASTIQUE
TORIN'S PASSAGE™
DESSIN ANIMÉ INTERACTIF!
Rentrant chez lui un matin, Torin découvre que ses parents ont été enlevés par la terrible Lycentia. Ainsi débute une longue et périlleuse quête, en forme de véritable parcours initiatique. Tout au long de son périple sur Strata, Torin traversera des mondes étranges peuplés de personnages fascinants et de créatures insolites.
Torin's Passage est la définition même du jeu d'aventure destiné à tous les membres de la famille.
Une interface 3D associée aux voix et effets sonores digitalisés, est la garantie tout au long du jeu d'une intéractivité rarement égalée.
Des graphismes somptueux, des écrans entièrement dessinés d'une fluidité incomparable, et l'humour de Al Lowe (Leisure Suit Larry) servis par une musique de Michel Legrand, font de Torin's Passage un grand jeu multimédia!
CD-Rom PC
Compatible Win'3.1/Win'95
Version Française Intégrale
DONALD SIMPSON
© 1995 Sierra On-Line, Inc. ® et/ou ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation
SIERRA®
GRATUIT le catalogue des jeux Sierra sur CD-Rom
Nom :.................... Prénom :....................
Adresse :....................
....
Ville :.................... C.P. :....................
Pays :....................
Sierra-Coktel France
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon La Forêt
Cedex France.
XM35

Mortal Coil

PC CD-ROM

Sim Commando

De prime abord, Mortal Coil pourrait ressembler au énième clone de Doom. Heureusement, il n'en est rien. Le côté stratégique vient compenser une 3D mappée assez moyenne, et on se prend au jeu.



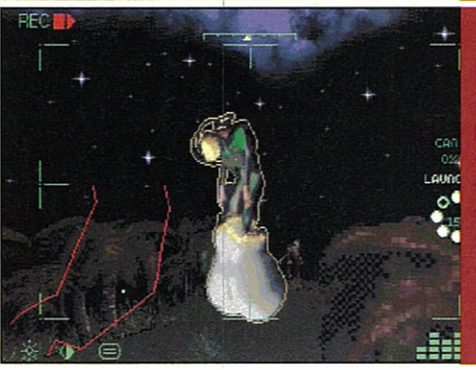
En contrôlant un seul perso, ça ressemble beaucoup à un Doom.



Comme dans Rise of the Triad, les streums explosent en balançant de la viande partout.



Voilà l'équipe des pixels... pardon ! des agents en compagnie du droïde de combat : BB.



Quand un agent est proche du trépas, il est maintenu en stase dans une combinaison de survie.

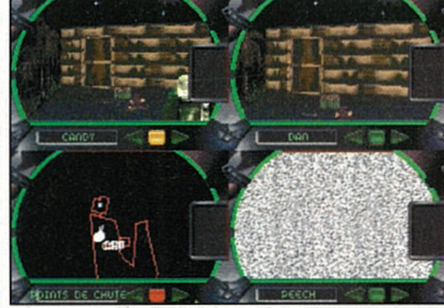
IANSOLO

On ne s'amuse pas tous les jours, et il faut bien dire que la procédure d'installation de Mortal Coil nous a bien fait marrer à la rédaction. Il semblerait que les programmeurs du jeu (des Anglais) aient voulu traduire eux-mêmes le produit, et on reste pantois devant les écrans qui affichent de petites merveilles comme : "dossiers du copiage à votre dur conduit". Ne vous inquiétez pas, le reste des traductions, notamment les briefings de missions, sont tout à fait compréhensibles. Nos amis traducteurs de Virgin France ont juste voulu que Mortal Coil conserve une petite English touch. Bref, c'est juste pour dire que le programme n'est pas exempt d'une touche d'humour, on y reviendra plus tard. Mais commençons par le début, à savoir le scénario. L'histoire se passe en 2005. Mortal Coil est le nom d'une agence clandestine d'agents secrets d'élite financée par les gouvernements de la Terre pour lutter contre des terroristes. L'équipe (deux hommes et deux femmes) est appuyée par BB, un droïde qui aide à définir les stratégies. Ce que l'équipe ignore c'est que les soi-disant terroristes sont en fait des créatures extraterrestres, les Shatarians, provenant du futur. Les Shatertons ont remonté le temps pour empêcher le développement d'un programme de colonisation spatiale qui doit mener à l'invasion de leur planète natale. Autrement dit, cette fois, ce sont les humains qui envahissent les mondes aliens. Sauf que comme d'habitude il va falloir buter des hordes de vilains pas beaux tout au long de sept missions.

Des héros de bande dessinée

En fait, l'histoire est tirée d'une BD mettant en scène une héroïne athlétique : Candy. Pendant toutes les scènes cinématiques, on découvre la psychologie de cet agent femelle qui a fort à faire dans un monde d'hommes macho. Les images de synthèse sont plutôt réussies (ce n'est pas du 3D Studio), mais bonjour les temps de chargement entre deux séquences. Pour épauler Candy, trois autres gros bills : Dan, un Américain, Peech, une Allemande





Quand on envoie les agents dans des lieux différents, on peut observer leur progression grâce aux écrans vidéo.



Les détonateurs à télécommande sont bien pratiques pour détruire les distributeurs de Shatarians.

et Dred, un Jamaïcain. Mais pourquoi faire appel à une équipe de quatre persos alors que ce style de jeu à la Doom s'est toujours satisfait d'un seul héros ? "Ben, c'est pour qu'on puisse jouer à la belote dans l'hélico !". Euh, excuse-moi Dan, mais c'est pas du tout ça. Non, c'est plutôt que quand on est enfermé dans une base remplie de mutants armés jusqu'aux dents, on n'est pas trop de quatre. Quand on mitraille ce qui arrive par devant, on est content de savoir que l'autre (son coéquipier, quoi !) s'assure que rien n'arrive par derrière ! "Ah oui, pat'on, pa' de'iè'e ça fait t'ès mal !". Euh, O.K., merci Dred... Enfin, c'est ce qu'ont dû penser les programmeurs de Mortal Coil. Et ils ont développé leur concept jusqu'au bout. On peut choisir entre quatre formations (dos à dos, côte à côte, en V, en file indienne) lors des déplacements. Et il y a aussi une brochette complète de tactiques prédéfinies. Par exemple, si l'équipe arrive devant une porte, on peut appuyer sur la touche C. L'équipe ouvre alors la porte, lance des grenades, s'écarte puis reprend sa position. En tout, il y a 13 tactiques différentes qui dépendent de l'arme utilisée (grenades ou fusils) et de la topologie des lieux (angles morts, carrefours, grands espaces, surplombs, contrebas...). Autrement dit, il ne faudra pas hésiter à lire la doc.

Un moteur moyen, une réalisation complète

En démarrant le jeu, on est déçu par le graphisme. Les persos sont pixellisés à mort, les décors un peu plats et ... c'est pas le moteur de Doom même si on peut courir, sauter et regarder par terre et en l'air. On se dépêche alors de passer de la vue externe à la vue subjective en pressant la touche 6. On peut aussi choisir à tout moment du jeu de contrôler n'importe lequel des quatres balèzes. Les autres suivent et combattent en fonction de la formation et des tactiques choisis. Du côté de l'armement, Mortal Coil est plutôt bien fourni : 15 armes différentes dont un lance-flammes, un lance-missiles et des détonateurs à télécommande. Les armes apparaissent à l'écran comme dans les Doom, et leurs effets sont aussi retentissants que le permet le moteur 3D. En plus des armes, il y a toute une floppée d'objets à récupérer pour réussir les missions : unité médicale, trousse de survie, masque à gaz, clés et munitions diverses... Comme il y a un inventaire, on peut se refiler les objets entre les persos. Pour parfaire leur concept, les créateurs ont inclus une option qui permet de programmer les déplacements des agents. En plus de la carte automatique qui apparaît en surimpression à l'écran, on dispose d'une carte tactique où on fixera les objectifs de chaque agent. Sachez qu'il est impossible de réussir certaines missions sans utiliser cette fonctionnalité. Quand les héros se séparent, un écran divisé en quatre permet de suivre leur progression comme dans "Space Hulk". On peut reprendre le contrôle d'un perso si ça se passe mal. Je disais plus haut qu'il y a seulement sept missions. Mais chaque mission se décompose en plusieurs zones et quelques surprises sont au rendez-vous comme la possibilité de conduire des jeeps. L'un dans l'autre, Mortal Coil bénéficie d'une durée de vie honorable. Ce que vient renforcer la présence d'adversaires coriaces. Les Shatarians ne sont pas très variés d'un point de vue graphique, mais ils vont vous donner du fil à retordre. Suivant leur grade, ils seront plus ou moins bien armés. Je peux vous dire que la première fois qu'ils commencent à vous envoyer des grenades, ça calme. Ils sont aussi très vicieux. Pour preuve leurs larves qui se cachent au plafond et se laissent tomber sur vous pour vous sucer le sang. Comme on ne peut pas s'en débarrasser tout seul, il faudra l'assistance d'un équipier pour l'éliminer à coups de fusil. Alors je vous parle même pas de la Jeune Reine : quand elle est tuée, elle s'effondre sur le dos, son énorme ventre se fend et de cinq à dix nymphes se jettent sur vous !



tips

NULLE PART DANS LE MANUEL IL N'EST EXPLIQUÉ COMMENT "SAUVER" OU "CHARGER" UNE PARTIE. HEUREUSEMENT, L'OPTION EXISTE ! POUR SAUVER : CONTROL-S. POUR CHARGER : CONTROL-L.

Tout est trop calme : les mutants ne sont pas loin !

EDITEUR : Virgin (1) 53 68 10 10 • TEXTES ET VOIX : en français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur, • CONFIGURATION MINIMUM : 486DX33, 4 Mo RAM, carte vidéo S-VGA, 10 Mo de libre sur Disque Dur, compatible Windows 95

Un mélange intéressant entre le jeu de baston à la Doom et la stratégie. Avec un moteur 3D plus performant, Mortal Coil aurait pu être un très bon jeu. Une machine puissante est aussi nécessaire.





Police Quest SWAT

PC CD-ROM

La tactique du gendarme

Encore plus porté sur l'action que le précédent, ce cinquième épisode de la saga Police Quest se voit doté d'un affichage entièrement à base de films vidéo.

MOULINEX

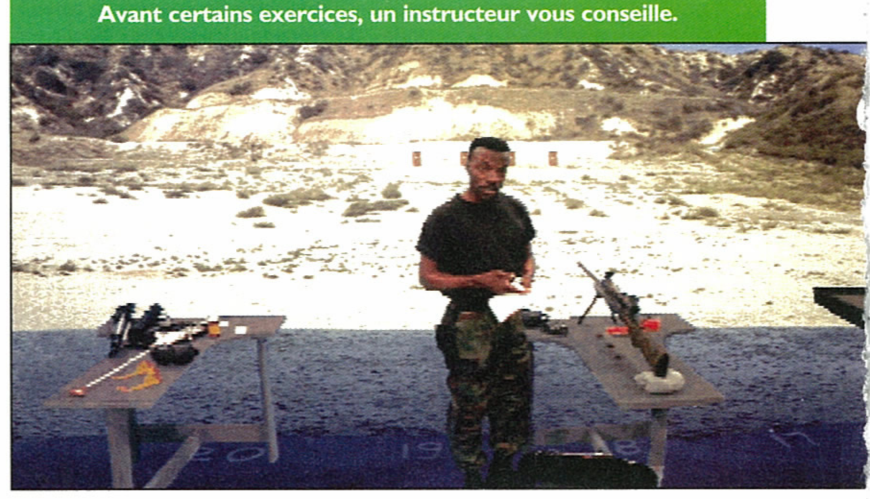
Créé en 1965 suite aux émeutes du Watts, le SWAT (Spécial Weapon and Tactics) est l'équivalent ricain des sections d'assaut, comme le GIGN chez nous. Comme on ne se refuse rien chez Sierra, c'est justement Daryl F. Gates, chef de la police de Los Angeles créateur du SWAT, qui a travaillé sur ce logiciel. Autant dire que SWAT est un jeu particulièrement bien documenté, trop peut-être, comme nous allons le voir. Tranchant avec le reste de la série, Police Quest SWAT est avant tout un jeu d'action. Vous y incarnez un jeune officier qui vient de prendre ses fonctions au SWAT. Très tactique, il nécessitera de la part du joueur énormément de réflexes ; mais n'allez pas croire qu'il s'agisse de tirer dans le tas. Certes, les membres du SWAT ne sont pas des enfants de cœur, mais ici, pas question de jouer les cow-boys. Aussi disciplinées qu'un militaire de base, voire plus si c'est possible, les équipes du SWAT obéissent sur le terrain à des protocoles extrêmement codifiés. Dans ce jeu, vous devrez donc apprendre les différentes techniques et aiguiser vos réflexes jusqu'à ce que les actions entreprises deviennent véritablement une seconde nature. C'est là un défaut de ce jeu par ailleurs extrêmement bien réalisé. Avant de pouvoir enchaîner les missions et progresser, il faudra, à l'instar d'un véritable policier, acquérir de nombreuses connaissances. Certes, on se doute que Daryl n'a pas divulgué tous les secrets des sections d'assaut, mais tout de même, ce qu'il faut apprendre est déjà largement suffisant pour que de temps à autre, on se surprenne à penser, au cours d'une partie, que Sierra à confondu complet et complexe.

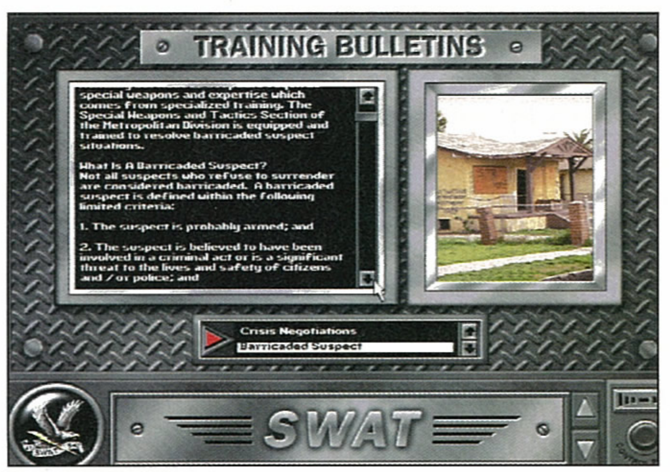




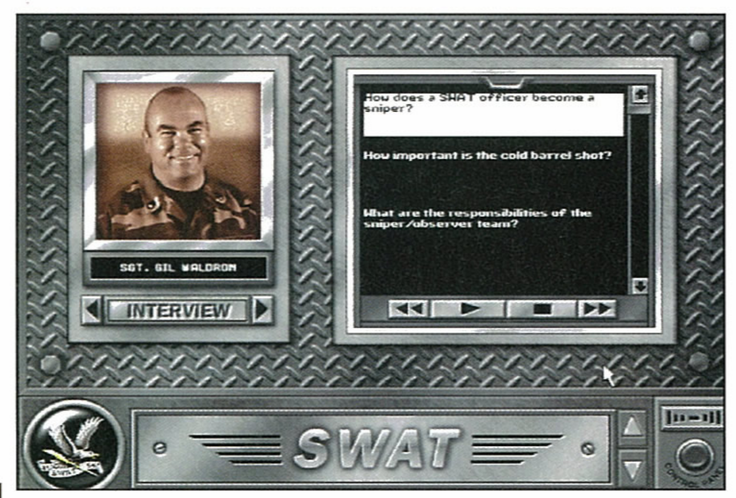
Dès le début, le ton est donné par l'air martial de l'instructeur. Les militaires manquent d'humour.

Avant certains exercices, un instructeur vous conseille.





Avant de vous lancer, vous aurez intérêt à suivre les cours prodigués à l'école de police.



La section vidéo de la salle de briefing permet de consulter des interviews de responsables du SWAT.



En mission, il faut réagir vite en cliquant ici ou là pour indiquer une direction ou se livrer à une action précise... comme dans Dragon's Lair !

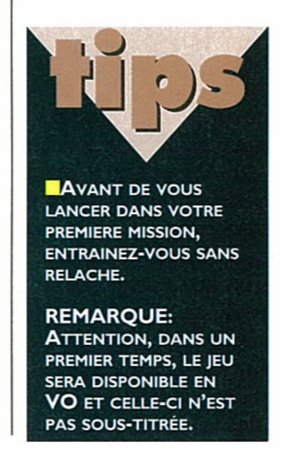
Puisqu'il faut s'entraîner, commençons donc par apprendre à tirer. Après avoir choisi une arme et écouté un commentaire audio, on se dirige, via un menu, sur le pas de tir.

Jeu vidéo

De plus en plus de jeux utilisent des images digitalisées. Sierra, qui n'est pas en reste dans ce domaine avec des produits comme Phantasmagoria, a indéniablement acquis une bonne maîtrise de cette technique. Toutefois, il apparaît que ce parti pris n'est pas seulement esthétique. En effet, les acteurs qui jouent ici sont de véritables membres du SWAT pour la plupart. Il eut été dommage de se priver du réalisme apporté par ces hommes de terrain qui agissent donc, à l'écran, comme s'ils étaient véritablement en mission. Pendant les exercices de tir, après avoir profiter des conseils de l'instructeur, on se trouve face à des cibles de différents types. L'instructeur donne alors l'ordre de charger son arme, puis indique ensuite selon quel protocole devra se dérouler l'exercice. On peut ainsi s'exercer au tir sur cibles fixes ou cibles mobiles. Là aussi, n'allez pas croire qu'il suffise de faire un carton : l'instructeur dit, de vive voix, quand tirer et où tirer. En haut de l'écran, un compteur permet de connaître son temps de réaction. Plus amusant, plus codifié aussi, le tir sur cibles mobiles nécessite énormément de concentration. On doit par exemple tirer selon une séquence précise : un impact sur la première cible, un impact sur la deuxième, deux impacts sur la troisième, un impact sur la deuxième, un impact sur la première, recharger son arme et recommencer, et ce le plus vite possible. Le but de tous ces exercices est, d'une part, d'apprendre à viser, mais surtout, dans le cas d'armes à chargeur de faible capacité, de connaître à tout moment le nombre de balles dont on dispose. Plus compliqué encore, le tir avec un fusil à lunettes nécessite énormément de doigté. À l'exception de cette dernière arme, posée sur trépied, le tir simule le tremblement de la main du tireur. Le curseur de la souris, faisant office de viseur, bouge avec le recul.

Alerte !

Le départ de toute mission est la salle de cours. Pendant que vous assistez à une démonstration portant sur tel ou tel aspect d'intervention, il arrive qu'un signal strident retentisse : il est temps de partir en mission. À noter que la fréquence d'apparition de ces appels est configurable.
Nous voici sur place. Certaines missions à remplir sont de véritables missions vécues par le SWAT. La première de celles-ci nous emmène à Hollywood où une femme d'une soixantaine d'années menace de faire un carton sur qui approchera de sa demeure. Après avoir interrogé quelques membres de sa famille, en cliquant pour

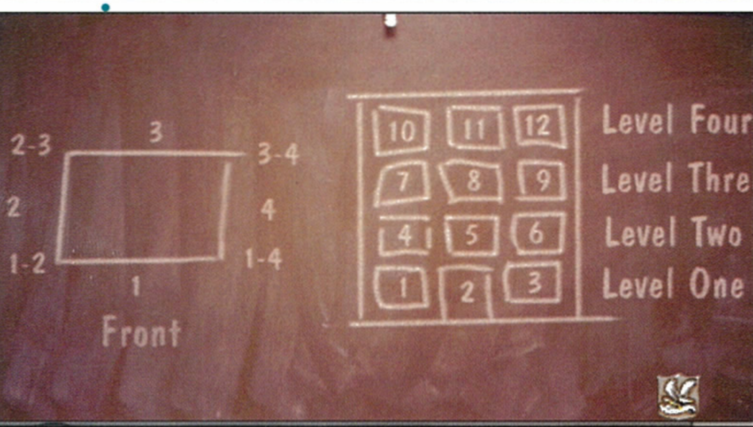


Le pas de tir est un lieu extrêmement important.



La première mission consiste à maîtriser un forcené retranché dans sa maison.





Ici, vous pourrez apprendre les techniques utilisées sur le terrain.



cela à l'écran, qui montre pour le moment différentes personnes filmées en vidéo et occupées à discuter, nous pouvons ensuite récolter quelques conseils auprès de collègues plus chevronnés ; on est toujours un peu tendu lors de sa première mission. Mais soudain les premiers coups de feu éclatent. Changement de scène. À partir de maintenant, il va falloir agir vite, et c'est là que le bât blesse, quasiment comme un robot. Ici, pas de place pour l'improvisation. La beauté en plus, due à la mise en scène des séquences en vidéo, nous voici presque revenu à l'époque de Dragon's Lair : le logiciel n'attend de vous qu'un simple clic ici ou là pour vous diriger selon le protocole appris. Du moins, j'espère que vous maîtrisez bien ledit protocole, sinon cette mission devra être répétée encore et encore jusqu'à réussite complète. Certes, plus l'on avance dans le jeu et plus les missions sont intéressantes. L'utilisation de la radio, au moyen d'un menu comportant des mots simples, la possibilité de faire des signes à ses collègues à l'aide d'un menu spécifique, tout cela contribue à rendre la suite du jeu plus intéressante ; mais il faudra vraiment s'accrocher pour progresser. Bref, voilà un jeu assez déconcertant, difficile mais particulièrement bien réalisé.

LE MATERIEL

Lorsque les missions deviendront plus complexes, il faudra utiliser le matériel avec discernement.

EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Coktel Sierra (1) 46 01 46 00 • TEXTES ET VOIX : françaises • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur • CONFIGURATION MIN : 486 66, compatible Windows 95.

Les amateurs du Police Quest plus axé sur l'aventure seront un peu déconcertés ; mais si vous aimez l'action, voilà de quoi passer de bons moments.



Vous pourrez communiquer par radio avec le QG, et sur place, par signes.

Williams®

ARCADE CLASSICS

Seriez-vous toujours capables de maîtriser vos classiques ?







Dix ans après

Software (Europe) Limited



la légende continue...

DISPONIBLE POUR PC & CD ROM PC

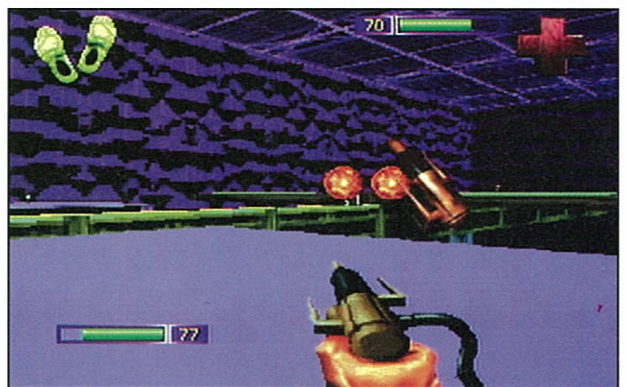


P.Oed

3DO

3DOom avant l'heure !

Sale, drôle et décalée, mais aussi d'une réalisation irréprochable, la bonne nouvelle du mois sur 3DO s'appelle P.Oed ! Pour son tout premier jeu, Any Channel fait preuve d'une maîtrise étonnante.





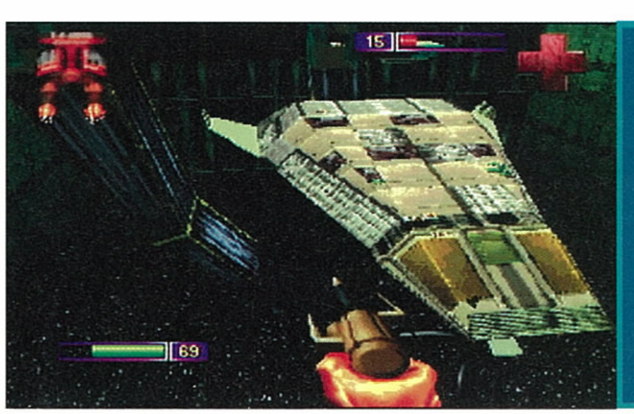


PINKY

Place aux jeunes !" C'est ce que semble nous crier avec P.Oed le dernier éditeur en date à avoir vu le jour outre-Atlantique, Any Channel. Ce qu'il y a de bien avec les nouveaux-venus, c'est qu'ils font souvent preuve d'une fraîcheur de plus en plus rare dans les jeux vidéo. Ne vous attendez pas à voir, dans P.Oed, une quelconque trace de gentil héros et de princesse à délivrer. On aimerait en dire autant des softs d'une Roberta Williams, installée elle depuis très très (trop ?) longtemps dans ses meubles. Dans POed, le personnage que vous allez incarner est certes bien moins glamour, puisqu'il est cuisinier de son état. Et pas un Grand Chef terrorisant 50 marmitons, non, Ox est cuistot de base dans une unité de Space Marines. Son trip, c'est corned beef, patates et lard, le tout dans une seule gélule. La planque ! Quoique... Quand il se voit intégré dans une expédition de ces gros bras de l'espace vers une planète inconnue, tout semble aller pour le mieux. Trois mois en caisson de cryogénisation, deux, voire trois jours de rata, puis à nouveau trois mois de frigo, le tout pour six mois de salaire ! Seulement voilà, lorsque l'escouade atterrit, un petit comité d'accueil autochtone l'attend. Enfermé dans sa cuisine, Ox voit sur son écran de contrôle tous ses collègues tomber un à un. Ce n'est pas tant cela qui le met en boule, mais plutôt le fait de voir les aliens commencer à s'attaquer à la carlingue du vaisseau. Il ne va pas pouvoir rentrer pour la fête des mères. Et priver Ox de sa môman, c'est comme réformer la Sécu. Ça le rend complètement furax (ou "Pissed Off" en argot américain, abrégé en "P.Oed". Voilà pour la question que vous devez tous vous poser depuis le début du test).

Si on ne peut pas dire que POed soit une grande réussite d'esthétisme, certaines salles vous surprendront. Admirez plutôt !





Ne vous y fiez pas, si ce vaisseau a l'air de taille modeste, c'est parce que je vole très haut ! Une fois parvenu à l'intérieur, ce sera une autre histoire pour en venir à bout !

DES ALIENS QUI VOUS FERONT RIRE... S'ILS NE VOUS TUENT PAS AVANT !


Selon le manuel, celui-ci se nomme "tête de cul" et il crache... mmmh, je ne sais pas !


Les blobs vous frappent dur lorsqu'ils vous touchent, tirent sur vous à distance, et se divisent en deux quand vous leur tirez dessus. Même une fois morts, ils vous blesseront si vous marchez dessus !


Avec leur double canon, les amazones sont déjà redoutables, mais elles disposent de surcroît d'une arme chimique... si elles enlèvent leur string !


Des cerveaux à roulettes maintenant ! Eux vous arrosent de boules d'énergies mauves qui rebondissent sur les parois. Etre coincé dans une petite pièce avec plusieurs de ces horreurs est un cauchemar !

Alors Ox empoigne sa plus grosse poêle à frire, celle qu'il utilise pour faire frire à feu doux les mammouths vénusiens, et bondit hors de la cuisine en scandant "Aliens, go home !". Lui qui n'aime déjà pas les étrangers qui viennent manger le pain des terriens, il va faire connaissance avec ceux pour qui ces mêmes terriens font office de pain ! Dès les premiers pas effectués dans POed, plusieurs évidences se sont imposées au joueur. Premièrement, on est dans un clone de Doom. La vision subjective, les déplacements dans un univers en 3D texturée calculé en temps réel, et des monstres qui se précipitent sur le héros sont là pour le rappeler. Eh oui, pas de temps mort dans POed, dès les premiers instants : avant même d'avoir compris quoi que ce soit, on est déjà confronté à des ennemis ! Deuxième constatation, POed fait davantage preuve d'humour noir que Doom, puisque la seule arme dont on dispose est, comme je vous le disais, une poêle à frire ! Les monstres quant à eux sont laids, vraiment très laids. Une espèce de bouche géante sautillant sur pattes et un... attendez, je ne rêve pas... un... postérieur des plus agressif, lui aussi monté sur jambes. Je n'ose même pas imaginer la nature de la boulette qu'il m'expédie à la figure ! Pas de temps à perdre, je l'évite prestement, et c'est à ce moment précis que je remarque que l'animation est des plus fluide (c'est un métier, ça, les gars, c'est pas donné à tout le monde d'être testeur de jeux vidéo). Autrement plus rapide qu'un Space Hulk, mais également immensément plus fluide qu'un Killing Time, le moteur 3D de POed est sans doute ce qui s'est fait de mieux jusque-là sur 3DO. En fait, pour préserver du précieux temps machine, Any Channel a eu recours à un petit artifice consistant à n'appliquer des textures que sur certaines faces des objets. À l'arrivée, le soft est certes moins beau que les deux jeux cités (avec tout de même quelques temps forts, notamment certains halls marbrés où les objets se réfléchissent), mais il faut voir comme ça bouge bien ! De surcroît, on se rend compte à l'usage que Poed est plus, bien plus qu'un simple clone de Doom. Les actions que l'on y peut entreprendre sont en effet bien plus nombreuses. Du saut périlleux arrière pour faire volte-face (avec un petit cri à la Bruce Lee en prime) à la possibilité de regarder vers le haut ou le bas, ou la possibilité de gravir des échelles, d'effectuer des bonds, de courir, et j'en passe, tout concourt à donner une plus grande impression de liberté au joueur. Plus tard, lorsque l'on aura mis la main sur le jetpack, il sera même possible de voler ! Mais attention, le carburant est en quantité limitée, il vous faudra trouver de nouvelles recharges pour jouer les Icare. C'est d'autant plus utile que les niveaux tirent pleinement parti de la 3D, et ressemblent davantage à ceux d'un Descent que d'un Hexen. Du reste, on dispose, comme dans le hit d'Interplay, d'une carte vectorielle 3D que l'on peut à loisir zoomer ou tourner dans tous les sens. Les armes sont elles aussi bien plus nombreuses que dans l'illustre ancêtre, et également plus hétéroclites. Hachoir de boucher, perceuse électrique, fusil d'assaut à ricochets, lance-flammes, lance-missiles à tête chercheuse (avec caméra embarquée sur l'ogive comme dans les simulateurs de vol !) sont quelques-unes des dix merveilles sur lesquelles vous pourrez mettre la main ! Avec tous ces atouts, nul doute que POed acquiert haut la main son Megastar. Si le maniement est au démarrage un peu déroutant et que l'on n'est pas forcément séduit de prime abord par la qualité du graphisme, tout s'arrange avec le temps. Dès lors que l'on maîtrise les commandes, POed devient tout simplement passionnant, et cela sur la bagatelle de 25 niveaux ! Si les gars d'Any Channel veulent nous en refaire un autre de cet acabit-là, c'est quand ils veulent !

EDITEUR : Any Channel • TEXTES : VO

Un excellent jeu d'action en 3D, insolemment jouable, avec les quelques pointes de stratégie d'un Descent et la palette de mouvements d'un Dark Forces.


Les effets de transparence, comme ici avec cette baie vitrée, sont bien restitués dans POed. Demain, elles enlèvent le bas !


INTERET 89

+ Le nombre d'actions possibles. Les niveaux en vraie 3D. L'humour noir. L'animation excellente.

– Ce n'est pas toujours très beau !

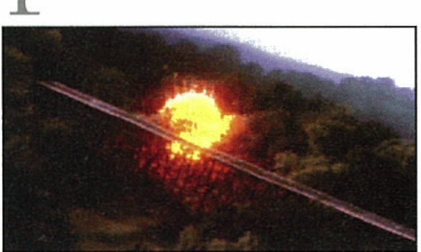
TECHNIQUE 86

Wing Nuts

PC CD-ROM

Du plomb dans l'aile

BMG mise à fond sur l'interactivité. Après Cadillacs & Dinosaurs, voici Wing Nuts, une aventure aérienne qui ne se prend pas trop au sérieux.





LORD CASQUE EN POINTE

Nous sommes en pleine Première Guerre mondiale et vous êtes l'un de ces valeureux pilotes prêts à tout pour défendre leur patrie. Le film d'introduction vous donne le ton du programme. Deux êtres s'avouent leur amour dans un pré, lorsque tout à coup... la guerre arrive. C'est réalisé de manière caricaturale, ce qui n'est pas pour nous déplaire. Vous rejoignez l'aéroport et montez dans votre coucou. À partir de là, tout n'est que shoot'em up classique. Vous dirigez un viseur et devez descendre l'avion qui se trouve devant vous. Si vous le ratez, il passe derrière. Il faut alors le semer. Dans le niveau d'après, le viseur vous sert à larguer des bombes sur des objectifs. Des tas de séquences vidéo viennent rythmer l'action, et le clin d'œil à l'humour est souvent présent, comme en témoigne la caricature du pilote allemand balourdant ses bombes à la main, genre dessin animé. Enfin, ça dégénère carrément avec des vaches qui volent. Voilà un jeu de tir qui ne manque pas d'humour ! C'est bien fait, c'est marrant, mais l'intérêt est malgré tout assez limité, d'autant plus que la gestion de la souris est désagréable. De fait, la jouabilité s'en ressent et c'est un peu pénible. Il s'agit quand même d'un jeu original dans sa présentation, agrémenté d'un film de qualité et d'un algorithme de compression offrant une très bonne image.

GENRE : Action • EDITEUR : BMG (1) 46 43 67 00 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIG. MINI. : 486 dx 33 • COMPATIBLE : Windows 95 et OS/2

Un film interactif rigolo sert de décor à un shoot'em up présenté de manière originale. Le but, lui, reste classique, et la jouabilité moyenne dessert un peu l'action.

INTERET 59



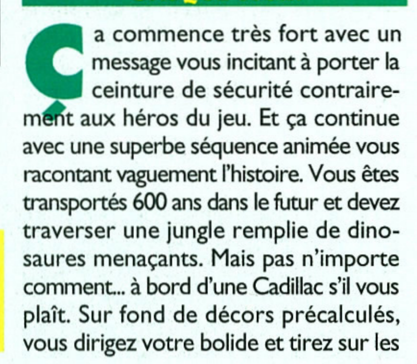
\+ La qualité de la vidéo
L'humour
L'ambiance

− La gestion de la souris

TECHNIQUE 70

Cadillacs & Dinosaurs

PC CD-ROM



CASQUE NOIR

Ça commence très fort avec un message vous incitant à porter la ceinture de sécurité contrairement aux héros du jeu. Et ça continue avec une superbe séquence animée vous racontant vaguement l'histoire. Vous êtes transportés 600 ans dans le futur et devez traverser une jungle remplie de dinosaures menaçants. Mais pas n'importe comment... à bord d'une Cadillac s'il vous plaît. Sur fond de décors précalculés, vous dirigez votre bolide et tirez sur les antagonistes qui vous déboulent sur la tronche. L'action est interrompue par de nombreuses séquences renforçant le rythme. Hélas, si la qualité du dessin est excellente, la jouabilité reste médiocre et le principe beaucoup trop répétitif.

EDITEUR : BMG (1) 46 43 67 00 • TEXTES ET VOIX : VO • CONFIG. MINI : 486 dx 33 • COMPATIBLE : Windows 95 et OS/2

Un soft à réserver aux collectionneurs de Comics Books.



INTERET 25
TECHNIQUE 69

Zone Raiders

PC CD-ROM

PINKY

Passons rapidement sur le scénario d'une ingéniosité rare, où il est question de monde post-apocalyptique, où la plus grosse partie de la population qui a survécu au cataclysme se voit confinée dans des zones contaminées où la pénurie est maîtresse. Pourtant, une rumeur prétend qu'il existe, loin, très loin d'ici, un endroit préservé des radiations. Les "Zone Raiders" est un groupe de rebelles qui ont décidé de construire un aéroplane afin de s'y rendre. Seulement voilà, afin de mener la construction dudit appareil à terme, il faudra s'approvisionner en matière première, et pour cela sillonner à bord de votre hovercraft (tiens, comme dans Quarantine !) les routes d'un monde hostile. L'essentiel de l'action de Zone Raiders consistera donc à parcourir des voies parsemées d'embûches sous la forme de vaisseaux, tourelles et tanks ennemis. Vous pouvez bien évidemment ramasser des bonus, munitions et power up pour muscler quelque peu votre armement, et vous pourrez même au bout d'un moment troquer votre vieille Thunderbird 1957 pour un Pick up truck, une Jeep hum-vee ou une Corvette. Du Terminal Velocity, je vous dis ! Même l'architecture des niveaux trahit cette filiation, puisque Z.R. est composé de trois "mondes" (comme ce dernier ou Doom) qu'il vous faudra terminer niveau par niveau. Mais hélas, la ressemblance s'arrête là, car le moteur de Z.R. est bien moins performant que celui de T.V. Si tout se passe bien dans les premiers niveaux, dès lors que l'on progresse dans le jeu et que l'écran se surcharge de détails, le mode VGA perd de sa fluidité, même sur un Pentium ! Je vous laisse imaginer ce qu'il en est du S-VGA... Terminal Velocity était un jeu d'arcade tout simple, mais extrêmement bien réalisé. Zone Raiders lui a emprunté son aspect "droit au but", mais lui ne bénéficie pas d'un moteur aussi puissant.

EDITEUR : Virgin (1) 58 63 10 10 • TEXTES : VF • CONFIG MINI : 486. DX 8MO.

Un jeu d'arcade sympa, sans plus.

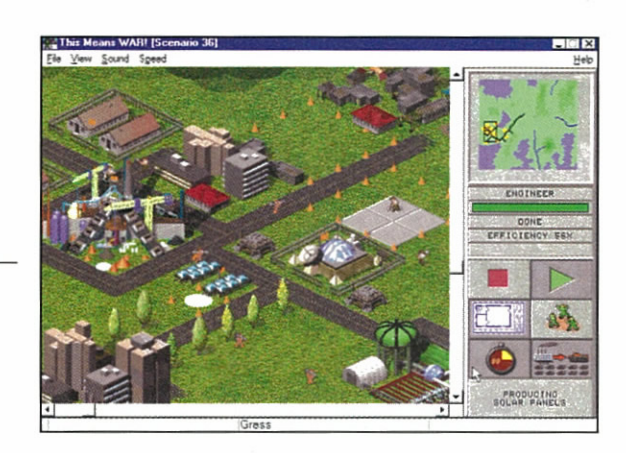


INTERET 60 TECHNIQUE 67

This Means War!

PC CD-ROM

Fenêtre stratégique



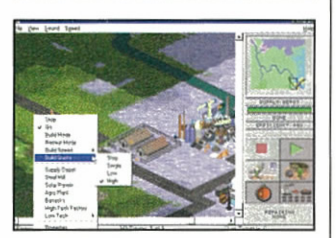
This Means War vient débarquer sur nos moniteurs. Édité par Microprose, ce jeu de stratégie sous Windows est le fait de développeurs externes. Une bonne occasion de vérifier s'ils ont les mêmes critères de sélection que nous...

Cooli

This Means War se déroule dans un XXIe siècle apocalyptique après qu'un logiciel de jeu (Snark Hunter), ayant connu un succès planétaire ait activé le virus qui sommeillait en lui. Résultat : tous les ordinateurs du globe sont désormais H-S, et c'est le chaos total qui règne à l'extérieur. Après les pillages et les émeutes, ce sont de nouveaux leaders qui émergent à la tête de petites bandes organisées. C'est l'affrontement qui va en résulter que nous propose de vivre TMW. Vous incarnerez un colonel qui officie pour le compte des Forces libres ; en résumé, le Paladin de l'histoire. Autre précision, c'est sur un ton humoristique que nous est présenté ce jeu (un peu à l'image de ce soft délirant avec Tatcher sur Amiga, Nuclear War). Vous vous retrouverez donc opposé, au cours de la quasi-quarantaine de missions dans le jeu, à des adversaires des plus fantoches à l'instar du cosmique Crocodile Gandhi, de Napolienne, etc. L'"action" émerge après un briefing des plus basique (j'adore les voix à côté d'une image où les lèvres ne bougent pas, franchement c'est superbe ; d'ailleurs, vous ai-je parlé de cette fois où Casque Noir, Léo et moi-même avons découpé des cubes dans la nuit ?). Globalement, le jeu s'articule autour de la gestion de vos ressources (énergie, minerai, population, nourriture) qui vous permettront la construction de nouveaux bâtiments ou d'étendre votre nombre d'unités. On retrouvera ainsi de nombreux paramètres et possibilités. Mieux, si les premiers scénarios correspondent plus à un mode tutorial qu'à un véritable challenge, vous verrez peu à peu apparaître des unités aériennes (hélicoptères par exemple), des tanks, etc. Il existe une grande variété d'unités disponibles. Cependant, pour les manœuvrer, il vous faudra passer le cap d'une prise en main pas très évidente au départ et qui ne se révèle pas des plus intuitive. Enfin, comme le tout fonctionne sous Windows, c'est techniquement que le bât blesse : scrolling déplorable, extrême lenteur. Heureusement, le soft se rattrape sur de nombreux points puisque d'une part il est intéressant et les graphismes en S-VGA sont mignons (dixit Léo). En effet, les développeurs ont su tirer parti de "Fenêtres" pour nous sortir un jeu dont les rouages sont attachants. Les fans de stratégie y trouveront leur compte : outre la variété d'unités et de possibilités, le jeu s'étoffe de nombreuses options tel le réglage de l'IA, etc. De plus, les musiques sont le fait de The Fat Man donc...Un regret tout de même : s'ils nous avaient concocté une version DOS, TMW aurait été vraiment excellent. Voilà pour la partie réalisation qui l'avantage ; du côté handicap, citons la réalisation, désastreuse, qui le rend quasiment injouable ! Même en vitesse maximale (puisque vous pouvez ajuster le temps), c'est le désastre : faire aller une unité d'un bout à l'autre de l'écran est une entreprise laborieuse, et je vous conseille de chercher bien vite dans l'annuaire les coordonnées des meilleurs cours de yoga... si vous voyez ce que je veux dire... vous savez cette discipline qui vous apprend à vous maîtriser dans les moments difficiles. "Déplorable", tel est le mot juste à plus d'un titre puisque malgré son concept intéressant, ce jeu demeure injouable. Décidément, Microprose commence à récidiver après Across The Rhine qui souffre des mêmes symptômes. On le savait chez eux, c'est soit tout bon, soit tout mauvais.

EDITEUR : Microprose Distributeur : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • CONFIG : 486DX66,8 Mo, Win 3.1 ou Win95, Notice : V.F. Dispo : Fin janvier

This Means War ! de par sa variété aurait pu se révéler comme un soft très attachant. Il est l'archétype du soft de stratégie ouvert à tout le monde. Cependant, mille fois hélas, c'est sous "Fenêtres"...This Means Rame et pour nous, à éviter !





INTERET	72

+

Mécanismes du jeu
Variété d'unités
Soft "addictif"

−

Lenteur windosienne
Interface windosienne
Windows
Réalisation déplorable

TECHNIQUE	60







CyberMage
Darklight Awakening

PC CD-ROM

Le magicien du futur !

Origin se lance dans le "Comic Book Adventure". Imaginez la fusion entre le style BD et un jeu de combat en vue subjective à la Doom. Vous obtenez CyberMage, une aventure très axée sur l'action dans un monde de science-fiction.

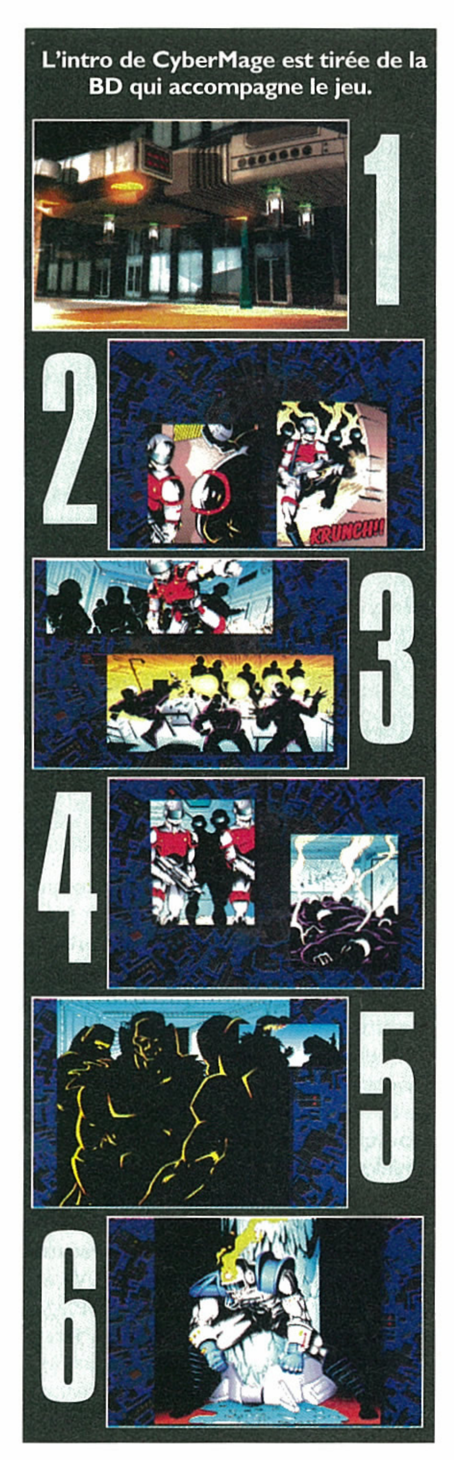
IANSOLO

Avez-vous déjà rêvé d'être un super-héros ? Je suis sûr que oui ! Un de ces gros musculeux avec une combinaison fluo, une cape, des gants mappa bleus et un moule-burne. Oh oui que vous allez être beau ! Est-ce que vous imaginez seulement la terreur que vous allez provoquer ? La seule évocation de vos super-pouvoirs glace le sang du commun des pleutres. Quant à votre dégaine, elle les fait hurler. Non, je vois bien que vous ne mesurez pas encore la puissance de votre image. Heureusement, Origin Systems, les joyeux drilles de Austin, Texas, ont pensé à nous. Pour CyberMage, les cow-boys se sont carrément offert les services d'un spécialiste des jeux de rôles : D.W. Bradley. C'est que Origin ne voulait pas nous servir une pâle imitation de Doom. CyberMage s'inspire plutôt de l'univers baroque des Comics. Le tout rehaussé d'un bon scénario de S-F. Pour bien faire les choses, les "garçons de vaches" se sont associés à l'éditeur de BD: Eden Matrix Press. Dans la boîte de CyberMage, vous trouverez le tome I des aventures du Cyber Roi Mage. Et bien évidemment, quand vous aurez fini de sauver la Terre, vous pourrez vous procurer les tomes II et III de la série, histoire de prolonger un peu plus avant votre plaisir.

En scène !

La Terre. Le XXIe siècle. Pour ainsi dire l'époque la plus floue de notre histoire, vu le nombre de scénarios contradictoires sur cette période. Dans Cyber Mage, ce futur est sombre et violent. Ben, tiens ! Les grandes corporations s'arrachent les derniers restes d'une Terre malade et oppressée. L'une d'entre elles en particulier semble asseoir sa puissance sur l'exploitation d'une mystérieuse nouvelle technologie. Tout ceci ne vous concerne pas vraiment, jusqu'à ce que vous ayez l'étrange idée de sauver la vie d'un éminent personnage, condamné à mort par le système. En récompense de votre action héroïque, il vous refile

L'intro de CyberMage est tirée de la BD qui accompagne le jeu.



un implant alien, la gemme Darklight. Shazam ! vous voilà tout à coup investi d'étranges pouvoirs. La vie d'ma mère que j'mens pas, votre main gauche balance du triphasé. Trop cool ! Tiens, si j'essayais sur le vélo à Léo. SHHHOUFFF ! Oh merde, il est tout cramé. Et pendant que vous découvrez les merveilles que vous confèrent vos nouveaux pouvoirs, des hordes de sbires mal intentionnés essayent de vous réduire à néant, quel qu'en soit le prix. "Non, Léo, je t'assure que c'était pas fait exprès !" Alors que vous progressez avec peine dans cet univers hostile, l'identité du gros malsain apparaît au grand jour : l'infâme NeCrom. Votre quête dans CyberMage passera forcément par un duel avec NeCrom, le seul avec vous à posséder le pouvoir de la gemme Darklight.

Au lancement du jeu, on comprend pas trop bien ce qu'a voulu faire Origin. Ça démarre avec de la vidéo plein écran. Style un vaisseau en images de synthèse qui atterrit dans un décor futuriste. Puis, tout de go, on passe à des images fixes avec des digits de Comics. La BD de Eden Matrix Press, justement ! Cette intro est plutôt courte, avec des dialogues en français dans un vocabulaire de tous les jours : "Allons-y, les gars, tirez sur tout ce qui bouge !" — "Putain, passez le secteur au peigne fin !". Bref, l'intérêt de cette intro est assez limité, il vaux mieux lire la BD qui va avec le jeu. Le programme propose ensuite un mode d'entraînement qui correspond en fait à la démo de CyberMage. Mais un super-héros comme vous n'a pas besoin d'entraînement : on se dépêche de rentrer dans le vif du sujet.

Et toi, comment tu textures-map ?

Et c'est le premier contact avec le moteur 3D de CyberMage. Faisons un petit résumé des forces en présence sur le marché. D'abord, il y a Doom, le précurseur, et ses adaptations en héroic-fantasy : Heretic et Hexen. Pas de problème, c'est fluide mais en VGA. Ensuite, il y a Dark Forces. Un brin plus rapide, mais surtout des décors très beaux et la possibilité de tirer en haut et en bas. Enfin, les nouveaux venus comme Witchaven avec de beaux mappings en VGA et Tekwar le premier à proposer des textures aussi détaillées en S-VGA mais au détriment de la fluidité. On pourrait dire que le moteur de CyberMachin essaye de râtisser large avec trois résolutions différentes. Au choix : VGA, VGA haute résolution et S-VGA. Pas de problème, en VGA basse définition, ça reste aussi fluide qu'un Doom pour une qualité graphique supérieure, notamment les sprites des ennemis. Les détenteurs de machines très rapides (Pentium 90 avec carte vidéo 2 Mo) pourront apprécier un S-VGA fluide quasiment en plein écran. Les autres, eh bien les autres ils peuvent justement compter sur le mode VGA haute résolution qui est un bon compromis. Comme on peut également réduire la fenêtre de jeu, il y a de fortes chances que vous trouviez le meilleur réglage pour votre configuration. C'est donc un bon point pour Origin de proposer des modes graphiques qui conviendront à toutes les machines. En revanche, le choix de la résolution se fait au moment de l'installation. Si vous changez d'avis, il faudra réinstaller. Faites le bon choix dès le début, sinon vous risquez de galérer pour récupérer vos sauvegardes. En continuant ce petit comparatif, je dois vous annoncer que CyberMage ne permet pas de tirer en haut et en bas. Il suffit d'aligner la cible et de tirer, le programme se chargeant de gérer la hausse. Bon, c'est pas une catastrophe vu que certains préfèrent l'action pure et dure. En plus, cela simplifie l'interface. Pour compenser, on pourra se baisser pour emprunter des passages au niveau du sol et sauter pour franchir des obstacles. De quoi nous rendre les choses suffisamment compliquées pour que ce soit intéressant !



Le graphisme des personnages et autres ennemis est plus détaillé que dans les produits comparables, même en VGA.



Le scénario de CyberMage est soutenu par des personnages non joueurs. En délivrant ce petit nain violet, vous en apprendrez plus sur les manipulations qui vous ont fait perdre la mémoire.

Grâce à vos super-pouvoirs, vous pourrez projeter des décharges d'énergie mortelle. Cette arme a le mérite de ne pas consommer de munitions mais du mann-ra qui se recharge avec le temps.

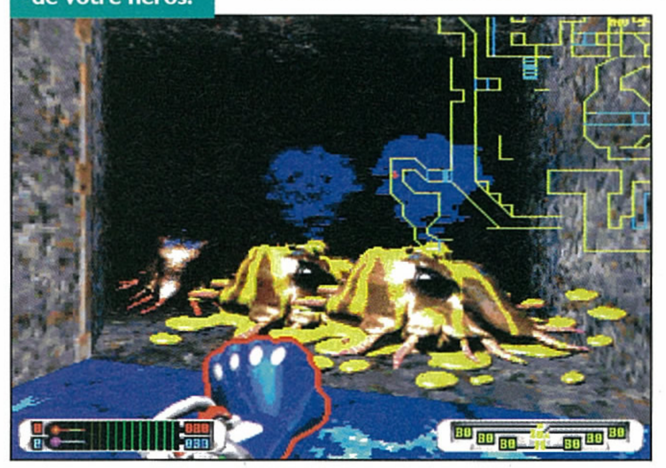




Chaque fois que vous détruisez un ennemi, il laisse échapper un halo bleu qui disparaît très rapidement. En passant à travers ce halo, vous pouvez récupérer des points de vie, de mann-ra et surtout faire progresser les caractéristiques de votre héros.

Beaucoup d'action, un peu d'aventure

Mais arrêtons ici la comparaison avec les autres shoots en vue subjective, car CyberFromage se targue de proposer une véritable aventure, comme dans les jeux de rôles. L'opération que vous avez subie pour implanter le cristal Darklight vous a fait perdre la mémoire. Heureusement, au fur et à mesure de votre progression, vous rencontrez des alliés qui vous livreront petit à petit les dessous de l'affaire. C'est vraiment le minimum qu'on puisse attendre d'un tel jeu. Car on regrette de ne pas pouvoir discuter avec les personnages ou de choisir entre plusieurs voies dans l'aventure. Mais non, CyberMage est linéaire. Une fois que l'on a bouclé un niveau, on peut passer au suivant et découvrir de nouveaux décors, armes et opposants. C'est le prix à payer pour que l'action soit soutenue. Heureusement, la gestion des objets et certaines trouvailles de scénario font que CyberMage n'est quand même pas un simple jeu de destruction. Côté objets, on dispose d'un véritable inventaire qui permet de récolter des tonnes de matos. Il y a évidemment des clefs et autres recharges de vie. Mais aussi tout un paquet de cyber trucs qui servent à forcer le passage dans ce futur hautement robotisé : décodeurs, passes électroniques... On retrouve également un petit air de famille avec Dark Forces dans la manière de franchir les obstacles.





Dans les bas-fonds de la ville, il vous faudra beaucoup d'adresse pour échapper aux chasseurs de prime qui ont été lancés à vos trousses.

INTERET 86

+

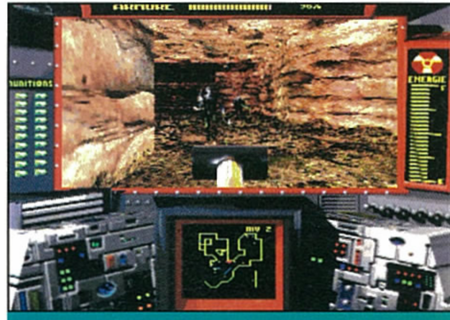
Le style Comics/Manga
L'aspect aventure
La variété des armes et objets
Les simulateurs de véhicules

–

La dimension aventure aurait pu être davantage exploitée
Les ennemis ne sont pas très intelligents

TECHNIQUE 82

Il faudra par exemple appuyer sur un bouton puis courir à donf pour franchir un SAS avant qu'il ne se referme. Ou bien prendre son élan pour sauter par-dessus le vide pour aller récupérer un objet quasiment invisible dans un renfoncement plongé dans l'obscurité. Même si les niveaux sont quand même moins beaux que dans Dark Forces, il y a tout plein d'ascenseurs (ou plutôt des puits gravitiques), de passerelles, d'échelles... Les niveaux sont grands sans être gigantesques, et on est aidé par un automap paramétrable. Côté scénario, on constate l'apport de Bradley dans quelques trouvailles du scénario. Sans vouloir vous dévoiler ce qui fait le charme du jeu, j'ai bien aimé l'arène où on affronte d'autres combattants si on a suffisamment de pognon pour payer l'entrée. Pendant ce temps-là, tous les keufs du coin et même quelques cyber chasseurs de prime sont à vos trousses pour vous faire la peau. Les combats sont plutôt du genre "instinctif", et on retrouve l'action 100 % adrénaline propre aux Doom maniaques. En résumé, on ouvre la porte, on tire et on regarde ensuite s'il y a bien quelqu'un dans la pièce. Les ennemis sont correctement armés (au moins comme vous !) et louvoient en avançant dans les couloirs ou se baissent avant de vous aligner. Il y a aussi des saloperies de droïdes de sécurité qui volent au-dessus de vous, ce qui ne facilite pas le travail. Les effets ne sont pas très gore. C'est à peine si certains ennemis éclatent quand vous leur balancez des pruneaux avec le tank. On est très loin d'un Rise of The Triad, mais c'est pas grave. Les vilains pas beaux ne sont pas excessivement intelligents, et ils se mettent à tirer comme des blaireaux sur une porte fermée pour peu que vous soyez derrière ! Il est possible de se déplacer latéralement pour éviter les tirs, mais il n'y a pas de touche pour courir. Ce n'est sûrement pas un oubli car le programme gère l'inertie du joueur. On commence à se déplacer lentement, puis le mouvement va en s'accélérant. Après tout, c'est plus réaliste ainsi. En tant que cyber magicien, vous avez la capacité d'emmagasiner de l'énergie : le mann-ra. Cette énergie inépuisable vous fera faire l'économie de munitions, mais elle s'épuise rapidement et il faut attendre ensuite un moment qu'elle se recharge. Du coup, on utilise des armes plus conventionnelles. En plus des armes blanches (sabre, masse, hache), on pourra collectionner une dizaine de joujoux nettement plus costauds. Graphiquement, les effets de ces armes sont quand même moins beaux que dans Hexen ou Dark Forces. Mais est-ce que je vous ai raconté la fois où Cooli, Casque et moi, on a découpé des cubes pendant toute la nuit ? Je crois pas, mais c'est pas grave. Parlons plutôt de la réalisation globale qui est au niveau de ce que nous livre Origin habituellement. Le produit est entièrement traduit en français, voix digitalisées incluses. Ces voix sont d'ailleurs très réussies dans le style BD. Ainsi, lorsque vous vous battez contre les punks des bas-fonds, ils ne vous apostrophent pas toujours de manière amicale. Une punkette s'adressant à moi avant que je lui fende le crâne avec ma cyber masse, s'exprime ainsi : "Va te faire foutre, petit con !". CyberMage recèle encore beaucoup de surprises : la possibilité de voler dans une airmobile ou avec des jumpjets. Les décors sont aussi extrêmement variés : laboratoires techno, intérieurs de gratte-ciel, forêts...



Dans CyberMage, il est possible de piloter des véhicules : tank, airmobile et jumpjet. La puissance de feu du tank s'avère indispensable pour franchir certaines étapes de l'aventure.



EDITEUR : Electronic Arts (16) 72 53 25 25 • TEXTES ET VOIX : en français NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION MINIMUM : 486/66 avec carte vidéo S-VGA et 8 Mo de RAM • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : (pour exploiter le mode S-VGA) Pentium 90. Place disque dur : de 10 à 132 Mo.

La réponse d'Origin au phénomène Doom est plutôt réussie. Le scénario est intéressant, le moteur 3D est à la hauteur, et on s'amuse à ce jeu de destruction légèrement saupoudré d'aventure.

Pac Panic

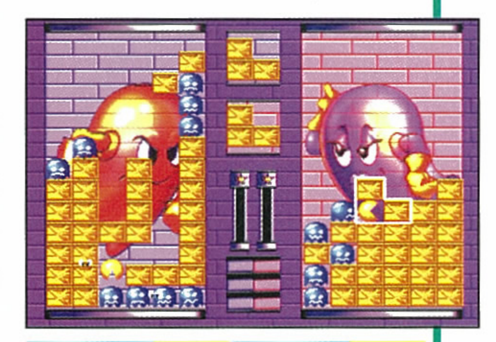
CDI

LORD CASQUE JAUNE

Imaginez notre chère boule jaune dans un jeu directement inspiré de Tetris. Si, si, c'est possible. Le principe de Pac Panic est assez simple, quoique... Des pièces de forme tetrissienne tombent régulièrement du plafond, pièces que l'on peut faire tourner à volonté. Jusque-là, c'est pareil. En fait, tous le reste est différent, ou presque. Les pièces ne sont pas composées d'un seul bloc, mais de caisses ou/et de fantômes. Il faut tenter de placer les caisses avec les caisses, pour faire des lignes, et les fantômes avec les fantômes. À l'opposé de Tetris, les objets n'ayant rien dessous s'écroulent et ne restent pas en l'air. Si les caisses ne s'éliminent qu'avec des lignes horizontales, les fantômes ne peuvent disparaître que si un pac man descend à l'intérieur d'une pièce. Il mangera alors tous les fantômes adjacents. Bon, j'avoue, mes explications ne sont pas très claires, mais peu importe finalement, l'idée est excellente et la réalisation sans faille. Les couleurs sont belles, la musique géniale et la maniabilité excellente. De plus, on peut y jouer à deux avec deux manettes. Si vous cherchez un jeu sympa pour votre CDI, ce pourrait bien être celui-là..

EDITEUR : Philips ((1) 47 28 51 00 • TEXTES ET VOIX : VO, 1 ou 2 joueurs

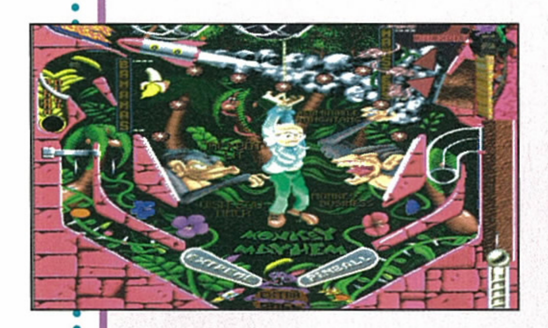
Une variante géniale de Tetris, une présentation soignée... pas d'hésitation, c'est du tout bon !



INTERET 87 TECH 60

Extreme Pinball

PC CD-ROM



INTERET 45 TECH 40

LORD CASQUE JAUNE

Dans le domaine des jeux de flippers, on a à peu près tout vu, même ce qui se fait de pire. Le mois dernier, en revanche, on a eu le nec plus ultra avec Tilt et The Web. Fini la fête, les réjouissances et revenons aux choses plus traditionnelles. Voici donc un flipper moyennement intéressant. Pourquoi? Il y a quatre tables, deux d'entre elles sont très belles, le scrolling est très rapide mais l'inertie de la balle est vraiment mal rendu. Le mois dernier, après avoir testé les deux flippers sus-cités, j'ai réinstallé Siverball et Epic Pinballs, des flips vieux de deux ans qui m'avaient fort plu à l'époque. Je n'y ai pas joué plus de cinq minutes chacun; ce sont devenus des daubes infâmes, la jouabilité est nulle, on n'a jamais vu une boule de flipper aussi mal gérée. Le problème avec Extreme Pinballs, c'est que cette gravité est à peine améliorée. Je rappelle donc aux programmeurs de ce type de jeu que sur terre, la gravité est en moyenne égale à 9,8.

EDITEUR : Electronic Arts (16) 72 53 25 25 • TEXTE ET VOIX : anglais, 1 joueur à la fois, config mini : 486 25 Mhz



Crusade

PC CD-ROM

Un Battle Isle médiéval

Les meilleurs jeux de stratégie ne sont pas forcément les plus beaux. C'est ce que vient confirmer Crusade qui nous entraîne dans une guerre de conquête au Moyen Age. Intéressant à un seul, il s'avère être passionnant à plusieurs.



Faites des économies pour acheter des troupes balèzes.



Les cartes de certains scénarios sont vraiment grandes.

IANSOLO

Crusade s'inscrit dans la lignée des grands jeux de stratégie guerrière comme Warlord ou Battle Isle. En temps que commandant d'un château de l'époque médiévale, vous ne pouvez réfréner votre soif de conquête et de pouvoir. Vous devez déployer vos troupes mais aussi veiller à ce qu'elles ne manquent pas d'approvisionnement. Vous devez recruter sans cesse de nouvelles unités et prendre en compte une ribambelle de paramètres comme les variations climatiques, la peste ou les alliances diplomatiques. Crusade permet à plusieurs joueurs de s'affronter sur une ou deux machines ou bien à un seul joueur de se battre contre des opposants gérés par l'ordinateur. Une multitude de scénarios est disponible à travers deux modes de jeu. En mode "Battle", plusieurs joueurs se battent pour le contrôle d'une seule carte. Dans le mode "Campaign", conçu pour un seul joueur humain, les scénarios s'enchaînent pour former une seule et grande campagne. Crusade bénéficie d'un habillage cosmétique avec des séquences vidéo plein écran. Ces animations n'apportent pas grand-chose, à part remplir le CD, et on aurait préféré un jeu en S-VGA. Mais ne boudons pas notre plaisir. Si on met de côté la réalisation graphique (qui n'a rien à envier à Civilization ou Master of Magic, d'ailleurs) tout est bon à prendre dans Crusade.

Complet et ergonomique

L'interface de Crusade fait plaisir à voir. En cliquant sur une unité, on a directement accès aux différentes actions possibles, symbolisées par des icônes : informations sur l'unité, déplacement, répartition en plusieurs groupes, transfert de vivres, attaque... Comme dans Battle Isle, cela permet de réduire le nombre de manipulations. On apprécie aussi de pouvoir sélectionner directement toutes les troupes qui sont blessées, victime de la peste ou de la disette. On peut tout de



Les hexagones de la carte permettent six directions de déplacement.



En cliquant sur une unité, on a accès aux différentes actions possibles : déplacement, échange de vivres, combat et information, par exemple.

suite remédier au problème sans avoir à faire le tour de toute son armée. La carte en miniature, les raccourcis clavier, l'automatisation de certaines fonctions : Crusade a été prévu pour pouvoir y jouer longtemps sans sacrifier à son petit confort. Ça fait plaisir à voir ! Au début d'une partie, on procède à la création de son personnage. Hormis le choix de la trombine et de l'écusson, il faut répartir 140 points entre quatre compétences principales. La santé décroît d'un point chaque année et augmente d'un point pour chaque bataille victorieuse. Le leadership influe directement sur la vaillance des troupes au combat. Le charisme détermine la fidélité des armées envers leur chef mais aussi la capacité à mener des actions diplomatiques. Enfin le facteur chance met son grain de sel dans le déroulement des combats et dans les événements hasardeux (découverte d'un trésor, pièges...). Toutes ces compétences sont effectivement prises en compte par le programme. Ainsi ne vous surprenez pas de voir votre charisme baisser si vous laissez vos hommes crever de faim ! Le personnage que l'on a créé n'apparaît pas dans le jeu comme c'est le cas des héros dans Warlord. Non, le chef reste bien peinard dans son donjon et donne ses ordres de loin. L'avantage, c'est que l'on ne risque pas de se le faire buter. Mais le revers de la médaille est que, par temps de bouillard, certaines unités ne sont plus visibles faute d'être sur place. L'objectif principal de Crusade est de conquérir et contrôler les sites d'une carte. Il y a sept catégories de sites : les fermes, les domaines, les villages, les villes, les châteaux, les cavernes et les nids. Chaque site permet la production de troupes particulières (les chevaliers dans les domaines, les magiciens dans les cavernes, les dragons dans les nids par exemple) et de récolter des taxes et des vivres. En outre, certains sites permettent de soigner gratuitement les unités blessées ou de les entraîner. Pour éliminer un adversaire, il suffira bien évidemment de s'emparer de son château, mais avant d'y parvenir il vous faudra sûrement lui piquer ses sites de productions et d'approvisionnement.

Des actions très variées

Dans Crusade, il n'y a pas un nombre hallucinant d'unités différentes. Mais chaque unité se révèle particulièrement utile dans un cas précis. C'est cette richesse des actions possibles qui fait l'intérêt de Crusade. Au total, il y a 15 unités différentes. Chacune dispose de points de déplacement qui varient en fonction du terrain traversé, de bonus d'attaque et de défense. Mais surtout - on reconnaît ici le jeu de stratégie digne de ce nom - les unités acquièrent des points d'expérience lors des combats. C'est quand même plus motivant que des troupes qui n'évoluent pas ! Il faudra aussi prendre en compte leur moral et leur condition physique que l'on peut améliorer en allant dans certains sites et en soignant l'approvisionnement. Les combats s'effectuent directement sur la carte. Si on dispose d'archers ou de catapultes, on pourra taper à distance sans risque de ripostes. En outre Crusade prend en compte les troupes blessées. On peut alors utiliser l'hôpital de campagne qui permet de soigner les blessés sur place sans avoir besoin de les rapatrier dans un château. En plus des unités de combat, on a accès à des unités plus spécifiques. Les transporteurs (bateaux et dragons) facilitent les déplacements sur de grandes cartes. Les magiciens ont le pouvoir de paralyser d'autres troupes à courte distance. Les espions servent à connaître les caractéristiques des armées ennemies. Mais protégez-les avec d'autres unités, car ils ne peuvent pas se battre ! Les scouts peuvent être envoyés en exploration pour découvrir les embuscades, les pièges ou les trésors. Les bâtisseurs permettent d'édifier des murailles sur la carte afin de condamner certains accès à vos territoires. Les montagnards tendent des embuscades dans les bois, et les pionniers sont de grands bâtisseurs de ponts (pour traverser les rivières). Comme je l'avais mentionné plus haut, Crusade gère les saisons. En hiver, les terres sont couvertes de neige et les mers sont gelées. Du coup, si on peut traverser les mers à pied, certaines unités ne peuvent plus se déplacer que sur des routes (comme Battle Isle). À vous de bien surveiller le calendrier. C'est en hiver aussi que l'on commence à se préoccuper de ses réserves de grain. Le grain provient de l'exploitation des fermes et peut être revendu pour se procurer de l'argent. La gestion de l'approvisionnement des troupes est particulièrement bien foutue, puisqu'elle peut être configurée en automatique ou en manuel. C'est une option que l'on décidera d'activer une fois que l'on maîtrisera bien le programme. Pour pimenter encore davantage les événements, il existe deux types d'unités gérées par l'ordinateur : les voleurs et les pestiférés. J'aime beaucoup les pestiférés qui, en contact avec vos troupes, peuvent vous transmettre la maladie. Du coup, c'est la quarantaine pour les unités contaminées ; sinon vous risquez de perdre toute votre armée ! Je ne peux pas non plus m'empêcher de mentionner que chaque fois que l'on sélectionne une unité, elle répond "présente" comme dans Command&Conquer. Les digits sont différentes pour chaque type d'unité ; par exemple, les espions font : "psst... psst!". Étant donné que Crusade a tout pour devenir un jeu culte, les programmeurs ont eu la bonne idée d'inclure un éditeur d'unités et un éditeur de scénarios dotés de leur propre manuel. Ça devient alors carrément le délire puisqu'on peut redéfinir tout le graphisme du jeu et concevoir ses propres cartes et aventures.

EDITEUR : Greenwood Entertainment • DISTRIBUTEUR : Funsoft • TEXTES ET VOIX : VF, 1 à 4 joueurs, Configuration recommandée: 486/33 avec 4 Mo de RAM, place disque dur: 9 à 22 Mo

Les grands amateurs de stratégie en auront pour leur argent avec Crusade. En revanche, ceux qui ne jurent que par la beauté de la réalisation technique risquent d'être un peu déçus.



Dans les villes, on peut entraîner des troupes et recruter des saboteurs.



C'est l'hiver : les catapultes sont bloquées par la neige.



Les unités gagnent de l'expérience en combattant.



Les séquences vidéo intermédiaires jurent un peu par rapport au reste du graphisme.



PC CD-ROM

Installe toi, je t'en prie !

Voici que nous arrive un des cinq plus beaux jeux de l'année. Malheureusement, alors qu'il est déjà en vente, des affreux bugs dans le programme d'installation subsistent. Voir à ce sujet l'encadré. Quand vous lirez ces lignes, le jeu sera commercialisé depuis près d'un mois. No comment !

LÉO DE URLEVAN



Bon, je ne vais pas vous faire un topo supplémentaire sur les cartes graphiques, l'encadré concernant les problèmes techniques est assez épais comme cela pour que je n'en rajoute pas une couche. Venons-en à la partie la plus attrayante, celle que certains n'auront pas pu voir, le jeu. Oui, je ne peux pas m'empêcher, ça me fout hors de moi ce genre de trucs ; entre Windows 95 et ça, on est vraiment servi !
Que ceux qui n'ont pas joué à The Seventh Guest - The 11th Hour est en fait la suite de ce soft - se rassurent, les liens entre les deux produits ne sont pas énormes. Ceux qui ont joué au premier volet en revanche seront heureux pour plusieurs raisons sur lesquelles je reviendrai plus tard. Vous êtes Carl Denning, un journaliste reporter dont l'ex-concubine vient mystérieusement de disparaître. Vous travailliez sur la même émission : "Énigmes", dont on peut supposer qu'elle traite de sujets paranormaux, mais bon on s'en fout un peu ; de toute façon, ce genre d'émission, c'est l'opium du peuple avec des pipes en forme de Jacques Pradel. Votre ex, c'est Robin Morales, et elle s'occupait d'une mystérieuse série de meurtres dans la ville de Harley sur Davidson. Euh... sur Hudson, pardon, j'ai pas pu m'empêcher. Vous venez de recevoir chez vous un ordinateur portable se nommant GameBook. C'est un bon début, car ce dernier vous servira en fait d'interface ! C'est sur celui-là même que vous ferez vos sauvegardes, que vous pourrez voir votre carte et obtenir des indices, mais ça j'y reviendrai plus tard. Oui, je vais revenir sur pas mal de choses plus tard, vous verrez, je vais essayer de rien oublier. D'ailleurs, pour la suite du texte, j'y reviendrai plus tard, je vais me chercher un café...

Un café plus tard

Eeeh, voilà, la suite du texte, je ne l'ai pas oublié, ça fait déjà un truc que j'ai pas oublié. On m'appelle Léo le fortiche car souvent on trouve que je ne

The 11th Hour

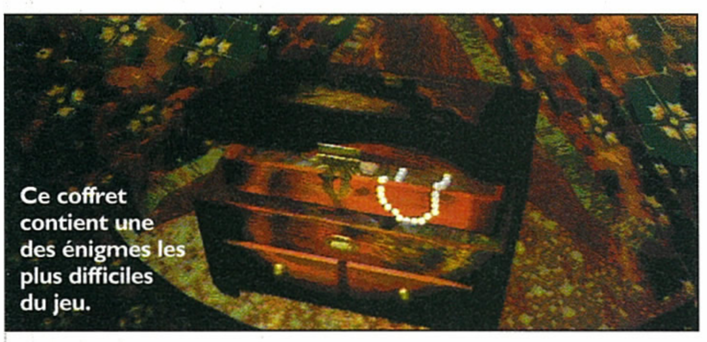
La suite de The 7th Guest™

ressemble pas du tout à Paul Newman dans l'"Arnaque", mais alors pas du tout ; d'ailleurs, on ne me l'a jamais dit, c'est vous dire. Mais revenons à notre problème, à nos problèmes devrais-je dire. Vous commencez votre enquête dans la ville, et vous en arrivez à la conclusion que c'est dans le manoir de Stauff qu'il faut commencer les investigations. C'est à ce moment-là que l'on peut commencer à jouer. Mais avant tout, laissez-moi vous parler de Stauff, j'y reviens juste après ce point. Dans The 7Th Guest, Henry Stauff était un constructeur de jouets qui étaient les meilleurs du monde. Selon le constructeur, les jouets lui apparaissaient dans ses rêves et les enfants les gardaient jusqu'à ce que mort s'ensuive. Le problème, c'est que cette dernière arriva rapidement. Un beau jour - l'adjectif "beau" est peut-être de trop ici, je l'enlève - tous les enfants qui possédaient un jouet de chez Stauff moururent sur leur lit en proie à une fièvre de cheval et... agrippés à leur jouet. Stauff, à partir de ce moment-là vécut en ermite dans son manoir jusqu'à ce que six personnes soient invitées. Une seule d'entre elle en sortit vivante. Et Stauff disparut à jamais. Cela se passait en 1925, 70 années se sont écoulées depuis.

Ceux qui ont joué à The Seventh Guest se sentiront un peu mal à l'aise au début de la partie : "Merde, je me suis gourré de jeu, j'ai réacheté le septième invité !".



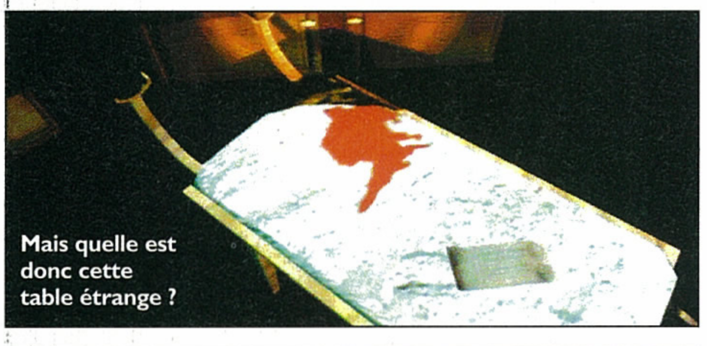
Mmmmh, ce nouveau savon, il décrasse vraiment !



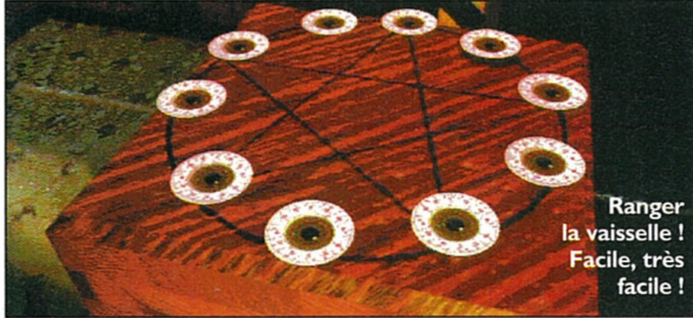
Ce coffret contient une des énigmes les plus difficiles du jeu.



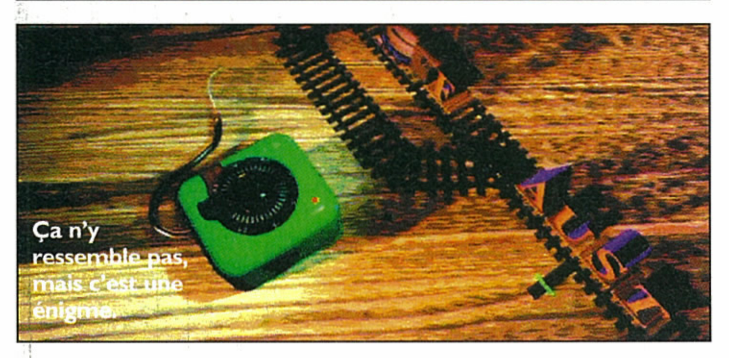
Une autre énigme. J'ai dû avoir du bol, je l'ai terminée en vingt minutes.



Mais quelle est donc cette table étrange ?



Ranger la vaisselle ! Facile, très facile !

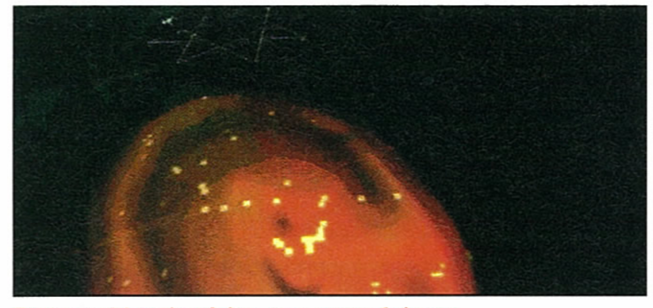


Ça n'y ressemble pas, mais c'est une énigme.

On a envie d'

Cette énigme est particulièrement difficile puisqu'elle n'a pas été traduite, et il faut trouver deux mots de quinze lettres en anglais.

La moindre parcelle du décor a été extrêmement bien dessinée.

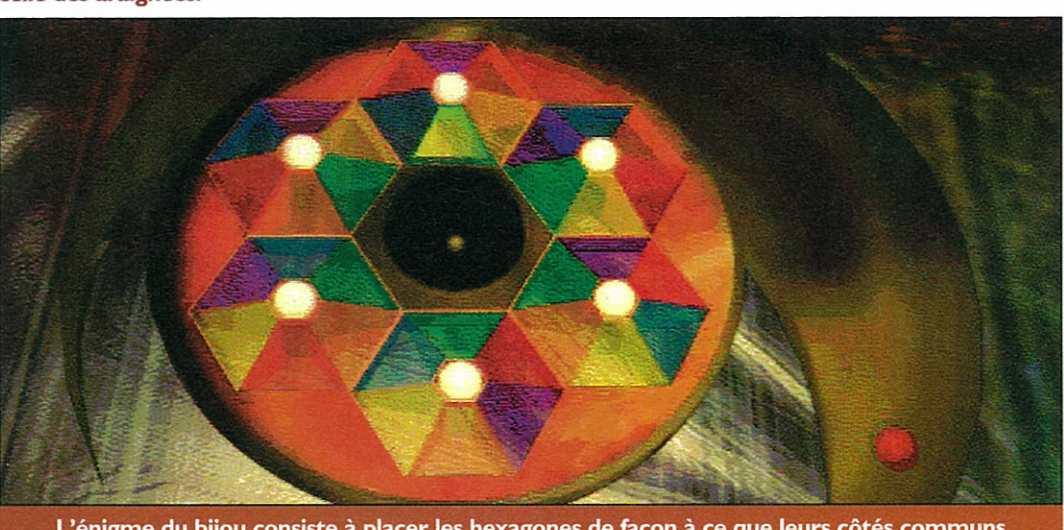


Sur cet objet circulaire, une autre énigme, celle des araignées.

Ce qui fout les boules et peut entraîner un juron pareil. Mais ce n'est qu'une première impression ; effectivement, le jeu se passe dans la même maison, et la première image du jeu est exactement la même que celle du premier volet de ce jeu. Mais dès que l'on commence à bouger, les amis ! Ouaouh ! J'avais vraiment été impressionné par Aliens le mois dernier. Ben, je crois que l'on tient là les deux produits les plus beaux de l'année ; enfin, on n'a pas encore vu Wing Commander 4 et quelques autres produits, mais quelle claque dans la tronche. On a envie d'admirer la moindre porte pendant des heures durant, tant les textures appliquées sont réalistes et magnifiques. De plus, il ne faut pas oublier que depuis 70 ans, le manoir est tombé dans un certain état de délabrement. Tout y est : les papiers peints qui se décollent, ceux qui sont déchirés, les moisissures au mur. Et ça, les joueurs qui s'étaient passionnés pour le Septième invité, ceux qui connaissaient le manoir par cœur adoreront. Le plus impressionnant reste sans conteste le nombre de couleurs affichées quand on se déplace ; j'ai pas compté précisément, mais ça doit faire dans les 65 536, presque en plein écran, et la baraque est assez grande, même si on tourne dans les mêmes pièces. En effet, les angles de vue sont au moins au nombre de quatre pour chaque déplacement, et on peut zoomer sur certains objets. Dans 19 cas sur 20, c'est parfaitement inutile mais vraiment magnifique. Ce n'est qu'à de rares occasions que l'on peut interagir sur tout ce qui traîne par terre ou sur les bureaux et de ce point de vue-là, c'est un peu chiant.

"T'es moins dégourdi qu'une fiente d'oiseau"

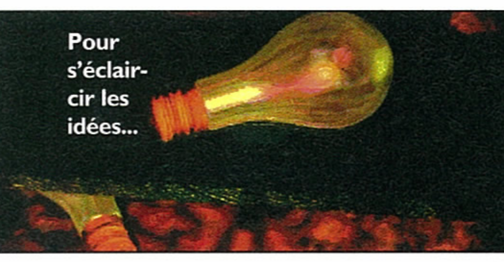
Remarquez, ils sont facilement repérables : ils ont bougé, ils sont apparus. Mais si vous tentez de toucher un des objets sans but très précis, vous risquez fort de vous faire foutre de votre gueule par un espèce d'olibrius qui commente toutes vos actions. Et il ne se gêne pas pour se foutre ouvertement de vous. Morceaux choisis : "Je comprends que tu aies du mal à entendre ce que je te dis avec cette énorme cavité que tu as entre les oreilles", "Carl, magne-toi !", "Le temps que tu trouves quelque chose, on aura résolu le problème du chômage", "T'es moins dégourdi qu'une fiente d'oiseau", etc. Il y en a vraiment beaucoup. Le ton y est, la voix est magnifique, une des plus adultes que l'on ait entendu dans un jeu vidéo. L'ennui, c'est que toutes les phrases ne sont pas aussi drôles, ça fait un peu genre "comique américain", v'voyez, et même si elles sont très nombreuses, ça se répète un peu. Tant et si bien qu'au bout de plusieurs heures de recherche, elles deviennent assez insupportables. Mais si l'on progresse, les phrases ne sont plus les mêmes, ce qui arrange un peu les choses. Le principal problème, c'est que c'est de la traduction littérale et que les expressions toutes faites sont traduites au mot près. Le résultat? Certaines phrases ne veulent absolument rien dire. Allez expliquer à un Japonais qu'il pleut des cordes en France! C'est exactement le même cas de figure : le résultat est un peu étrange. Heureusement que la voix



L'énigme du bijou consiste à placer les hexagones de façon à ce que leurs côtés communs soient de la même couleur.

admirer le moindre détail pendant des heures !

est belle ! Les voix en fait car il y a deux commentateurs, un homme et une femme. Les doublages des vidéos sont de bonne facture. Ben, sinon, il faut que je vous parle des énigmes, c'est quand même là la substantifique moelle du jeu. Substantifique ? Pourquoi ? Parce qu'une fois que l'énigme est résolue, on ne peut pas la refaire, ce qui est un peu frustrant si on a bien aimé le problème en question. Une option toute conne de galeries d'énigmes résolues aurait été la bienvenue, mais bon. Ces dernières sont très variées et très bien conçues. Prenons par exemple trois autres produits et comparons-les. En premier, prenons The Seventh Guest. La conception des énigmes a dû être assez simple, mais leur résolution tenait du prodige. Exemple ? Bon d'accord. Sur une étagère, une quarantaine de boîtes de conserve. Sur chacune d'entre elles, une lettre. L'idée est de reconstituer une phrase, en anglais. Pour compliquer la chose, toutes les voyelles sont remplacées par un Y. D'autres énigmes figuraient des problèmes connus comme celui-ci : placer huit reines sur un échiquier de telle sorte qu'aucune d'entre elles ne puisse mettre en échec une autre. Passons à Jewels of the Oracle : des énigmes sympatiques, ni trop dures, ni trop faciles ou des aides les plus vagues possibles vous sont fournies. Mais une fois que ces aides sont



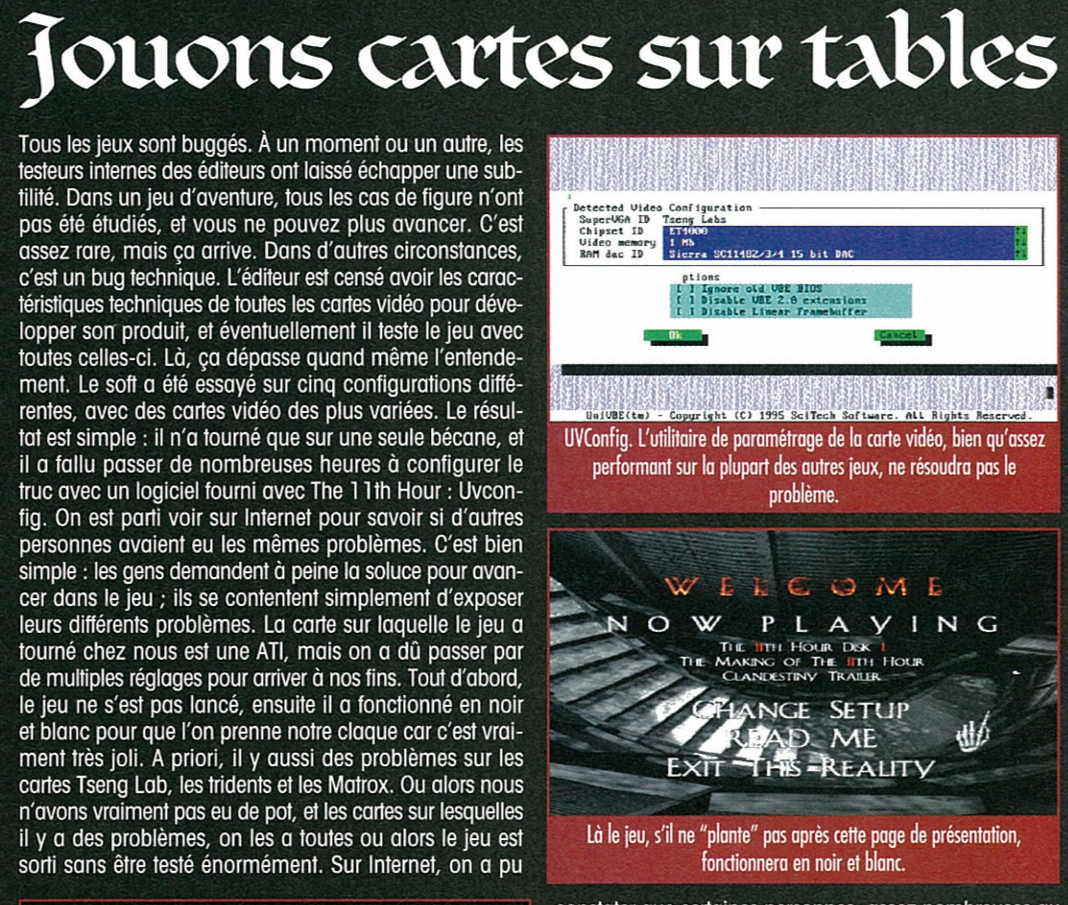
Pour s'éclaircir les idées...



L'idéal féminin selon Stauf.

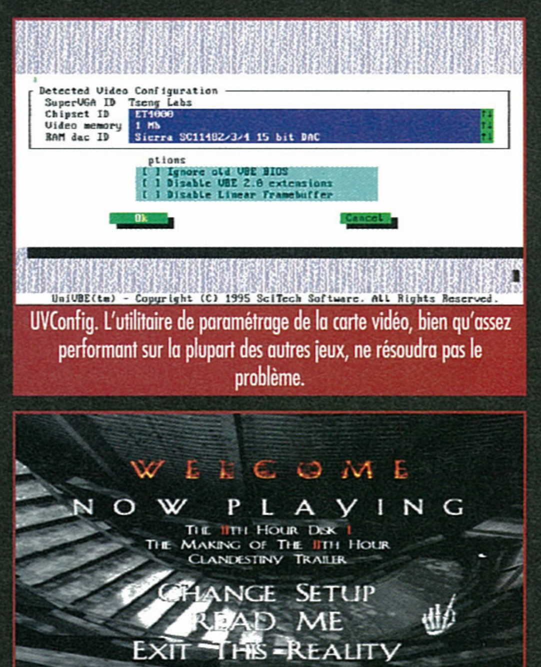


Le vitrail de la chapelle.



Jouons cartes sur tables

Tous les jeux sont buggés. À un moment ou un autre, les testeurs internes des éditeurs ont laissé échapper une subtilité. Dans un jeu d'aventure, tous les cas de figure n'ont pas été étudiés, et vous ne pouvez plus avancer. C'est assez rare, mais ça arrive. Dans d'autres circonstances, c'est un bug technique. L'éditeur est censé avoir les caractéristiques techniques de toutes les cartes vidéo pour développer son produit, et éventuellement il teste le jeu avec toutes celles-ci. Là, ça dépasse quand même l'entendement. Le soft a été essayé sur cinq configurations différentes, avec des cartes vidéo des plus variées. Le résultat est simple : il n'a tourné que sur une seule bécane, et il a fallu passer de nombreuses heures à configurer le truc avec un logiciel fourni avec The 11th Hour : Uvconfig. On est parti voir sur Internet pour savoir si d'autres personnes avaient eu les mêmes problèmes. C'est bien simple : les gens demandent à peine la soluce pour avancer dans le jeu ; ils se contentent simplement d'exposer leurs différents problèmes. La carte sur laquelle le jeu a tourné chez nous est une ATI, mais on a dû passer par de multiples réglages pour arriver à nos fins. Tout d'abord, le jeu ne s'est pas lancé, ensuite il a fonctionné en noir et blanc pour que l'on prenne notre claque car c'est vraiment très joli. A priori, il y aussi des problèmes sur les cartes Tseng Lab, les tridents et les Matrox. Ou alors nous n'avons vraiment pas eu de pot, et les cartes sur lesquelles il y a des problèmes, on les a toutes ou alors le jeu est sorti sans être testé énormément. Sur Internet, on a pu constater que certaines personnes, assez nombreuses au demeurant, avaient des problèmes de sons, ce que personnellement nous n'avons eu en aucune façon.



UVConfig. L'utilitaire de paramétrage de la carte vidéo, bien qu'assez performant sur la plupart des autres jeux, ne résoudra pas le problème.

Là le jeu, s'il ne "plante" pas après cette page de présentation, fonctionnera en noir et blanc.



Le driver VESA a été lancé. Mais le programme en redemande.

Le bouquet ! C'est à peu près à ce moment-là que j'ai commencé à craquer. La page de présentation...

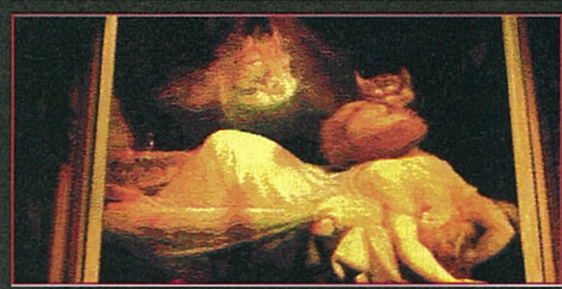
Néanmoins, il est purement scandaleux qu'un produit sorte dans l'état actuel des choses ; on peut imaginer que n'importe quel quidam venant de raquer dans les 300/400 francs soit impatient de jouer dès qu'il rentre chez lui. Et bing, pas de bol, il tombe sur un des problèmes décrits dans cet encadré (voir photos). Alors que le produit est peaufiné depuis deux ans (minimum), il demeure jusqu'à nouvel ordre injouable chez la plupart d'entre vous. Chez Virgin, ils ont tout de même reconnu qu'il y a un hic ! Si vous êtes déjà en possession de ce jeu et que vous avez des problèmes, vous pouvez obtenir un patch pour les résoudre auprès de Virgin de deux manières différentes :
Par minitel au 3615 VirginGames
Sur la Hot Line en faisant le (1) 53 68 10 00.
Le patch est évidemment entièrement gratuit. En revanche, au moment où j'écris ces lignes, il n'est pas encore réalisé.
Autre remarque : pour les possesseurs de la Matrox Millenium, un conflit nous a été signalé. On peut y remédier en modifiant la ligne concernant EMM386. Après cet exécutable dans le config.sys, écrivez X=C000-7FF X=F000-F7FF. Faites tout de même une disquette système, et recopiez vos anciens autoexec. bat et config.sys. Par précaution...

Une fois qu'une énigme est résolue, quelque

Galerie de tableaux

Il est assez rare de pouvoir faire une galerie de tableaux dans ce magazine. Souvent, on fait des galeries de portraits, de vaisseaux, d'armes dans les doom-like. Là, je n'ai pu m'empêcher de vous en montrer quelques-uns tant ils sont beaux. Ce qui frappera les amateurs, c'est la variété de ceux ci : du "pointillisme" au "modern art" en passant par le "classique" et l'"abstrait", voilà de véritables petits chefs-d'œuvre créés virtuellement dans tout le manoir. Dans le jeu, certaines des énigmes vous demanderont d'aller les examiner d'un peu plus près et de les toucher pour progresser quand les indices correspondront à certains sujets d'une toile. Du grand art !









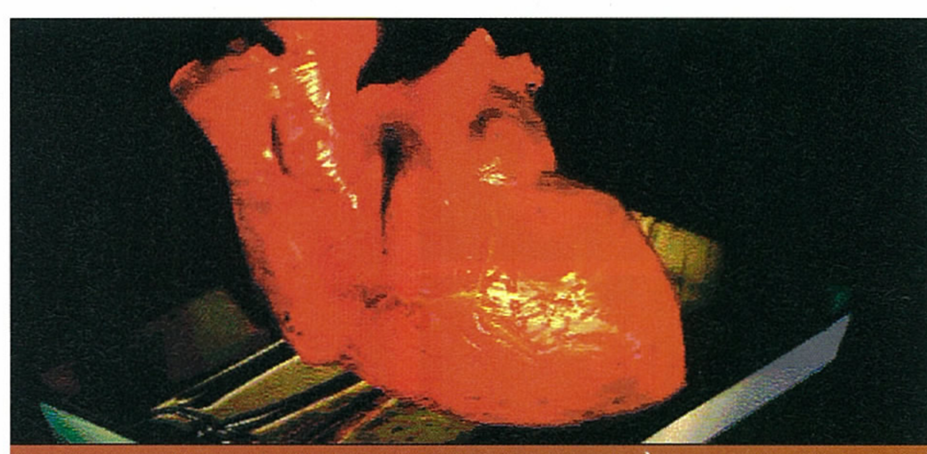


Voilà ce qui se passe quand un homme sain d'esprit regarde TF1. Remarquez, un homme sain d'esprit ne regarde pas cette chaîne.

"décodées" ou que par chance l'énigme est résolue, vous vous apercevez qu'elles étaient riches en renseignements.
Au programme, un solitaire, un jeu de pousse-pousse et quelques énigmes originales particulièrement ingénieuses. Vient ensuite Shivers, testé dans ce même numéro, où l'on s'éloigne un peu du genre "Énigmes" pur.

Une progression dans l'originalité

Ce jeu alterne l'aventure et l'énigme. La résolution des problèmes se fait par la découverte d'indices, et pour cela il n'y a qu'à interpréter correctement un document. On trouve bien quelques étapes passant par une certaine logique, mais elles sont assez rares. Vient ensuite The 11th Hour, et là on atteint les sommets du vice cérébral. Les énigmes sont toutes plus originales les unes que les autres, et l'on se demande vraiment où ils ont été les chercher. La première par exemple consiste à déplacer quatre cavaliers sur un échiquier réduit de dix cases à des endroits bien précis. Plusieurs solutions évidemment, mais on arrive à ses fins en quarante coups minimum. Fallait la trouver celle-là quand même. À un certain moment, on en vient à se demander si c'est possible. Si vous calez, de précieuses aides seront disponibles, et si vous calez trop, vous pourrez toujours demander la résolution pure et simple de l'énigme. Mais avouez que c'est moins passionnant. Toutes les autres sont du même acabit, géniales par la simplicité que l'on a à les comprendre, géniales par le besoin de se surchauffer les neurones pour essayer de les résoudre. Sauf peut-être celle de la souris mécanique à laquelle je n'ai rien compris et pour laquelle j'ai demandé de l'aide à l'ordi ; j'ai donné ma langue au chat sur une histoire de souris, je les ai laissés s'arranger entre eux. En revanche, vous vous retrou-



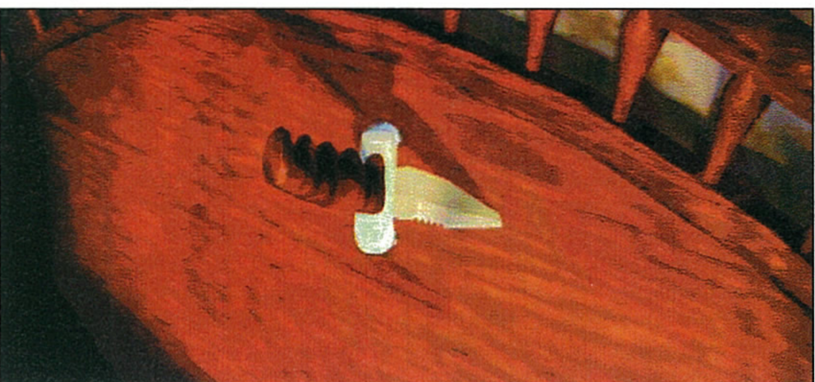
Un des rares trucs qui soit bien conservé dans le manoir. À moins que ce ne soit plus récent.

chose de nouveau se passe dans le manoir.

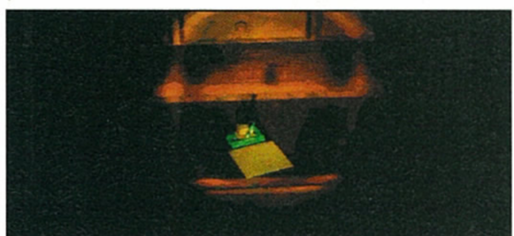
verez parfois bloqué, sans aucune énigme à résoudre, sans aucune nouvelle pièce à visiter. Il vous faudra alors toucher un objet, l'activer ; pas n'importe lequel, en allant dans l'aide, vous pourrez obtenir des infos sur cet objet. Malheureusement, ces dernières sont plus que vagues, et quand on sait ce qu'est le résultat final, l'objet à toucher, il faut passer par tous les renseignements de l'aide pour comprendre là où le programme veut en venir. Ce n'est parfois qu'au bout de trois ou quatre objets touchés qu'une porte s'ouvrira, vous permettant ainsi d'accéder à de nouvelles énigmes. À chacun de ces objets, une vidéo sera jouée sur votre ordinateur portable. Et là, ça tue : c'est du plein écran, hyper fluide et la qualité de la chose dépasse tout ce qui s'est vu jusqu'à présent. Si vous avez une plus petite configuration, vous pourrez jouer ces vidéos dans une fenêtre réduite. De tous les produits cités dans ce test, c'est sans aucun doute celui qui possède les énigmes les plus intéressantes, et celui qui propose une recherche de fond et pas simplement en se contentant d'aligner des problèmes à la chaîne. Une fois qu'une énigme est résolue, quelque chose se passe dans le manoir ; une porte s'ouvre, un objet tombe, un autre apparaît, à vous de trouver ce qui s'est passé et d'agir en conséquence. D'autre part, lorsque vous aurez grandement progressé dans le jeu, une séquence vidéo sera jouée sur votre Game Book et vous fera ainsi comprendre l'intrigue et ce qui est arrivé à votre ex ; vous la verrez aussi mener ses précédentes investigations. Votre portable est peut-être un jouet envoyé par Stauff, un jouet un peu magique ? Même lorsque vous n'êtes pas dans une énigme, vous pouvez demander une aide qui vous aiguillera sur ce que vous devez faire pour avancer dans le jeu. Pour peu que vous n'utilisiez aucune aide, le jeu devrait posséder une bonne durée de vie tout au long des quatre CD sur lequel il tient. Tout a été merveilleusement élaboré quand même, jusqu'au making-off, vous savez, ces séquences vidéo dont tout le monde se fout. J'y ai jeté un coup d'œil, par curiosité. Le tout est divisé en huit chapitres, et vous pourrez apprendre la manière dont ont été conçu les énigmes, le tournage des films, les interviews des créateurs et une partie dédiée à la musique du jeu, très douce et reposante, assez belle. Plutôt que de longs discours ennuyeux, cette partie est une sorte de juke-box où l'on sélectionne la musique de son choix. Et tenez vous bien, quand une musique est jouée et que l'on passe à la suivante, les deux musiques sont mixées de manière à ne pas faire de coupure brute ! D'habitude, je ne regarde jamais les making off, j'y jetterai un coup d'œil plus attentif les prochaines fois. Ai-je besoin d'ajouter que le jeu possède son propre économiseur d'écran intégré, magnifique lui aussi. J'espère ne rien oublier, mais je ne puis que vous conseiller de lire, si ce n'est déjà fait, l'encadré relatif aux cartes graphiques et aux drivers VESA.

EDITEUR : Virgin Tél :(1) 53 68 10 10 • TEXTES ET VOIX : en français (excepté l'intro, en anglais) • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG MINI : 486 DX2 66, 8 Mo, CD double vitesse, • CARTE VIDÉO : hou là là, c'est compliqué (voir encadré). Compatible Windows 95

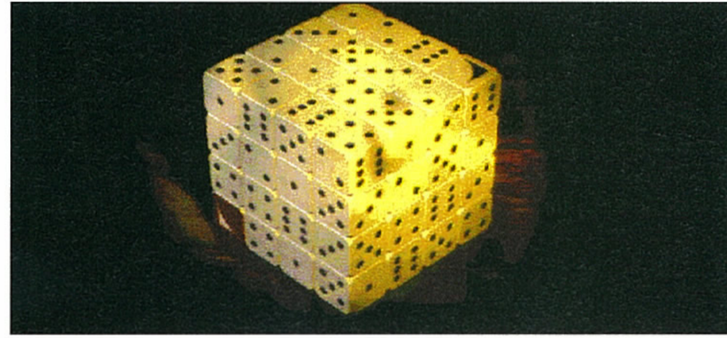
Comment ne pas craquer pour un jeu aussi beau ? Si l'on déteste les jeux d'énigme évidemment. Dans le cas contraire, ce produit s'avère être le meilleur du genre. Malheureusement, la progression ne se fait pas uniquement par les énigmes, et on doit presque obligatoirement passer par les aides pour avancer dans le jeu.



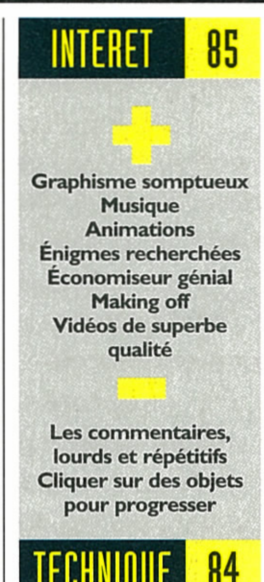

Le vitrail de The Seventh Guest a subi l'usure du temps.


Ce bureau aussi, vous devrez le toucher pour progresser.


Le fait de cliquer sur cette bouteille de champagne au bon moment vous fera progresser dans l'aventure.


Un petit indice : les nombres sur les dés ne correspondent pas à une grandeur quelconque mais à une direction.







Alien Virus

PC CD-ROM

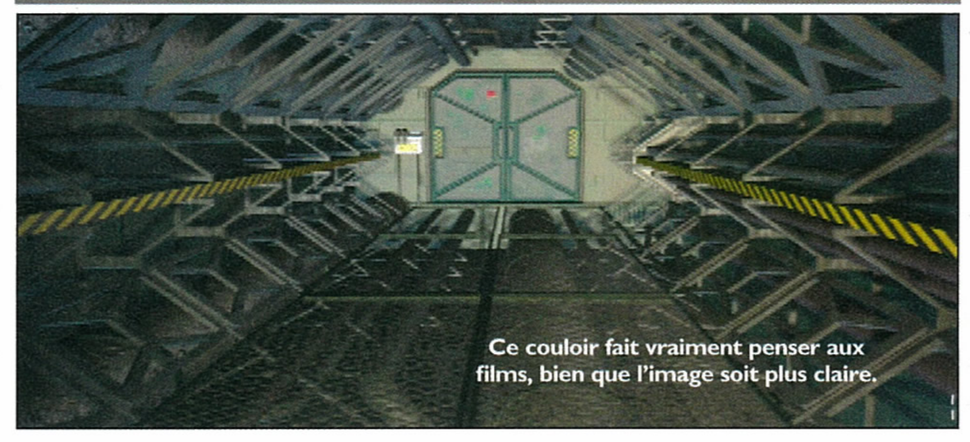
Un virus très contagieux

Les éditeurs se sont donné le mot ou quoi ? Alors que le dernier film "Aliens" est déjà sorti il y a un moment, voici le deuxième jeu de cette fin d'année avec, comme protagonistes, ces "mignonnes" créatures. Dommage, ce jeu est moins beau, mais il n'en est pas moins intéressant.

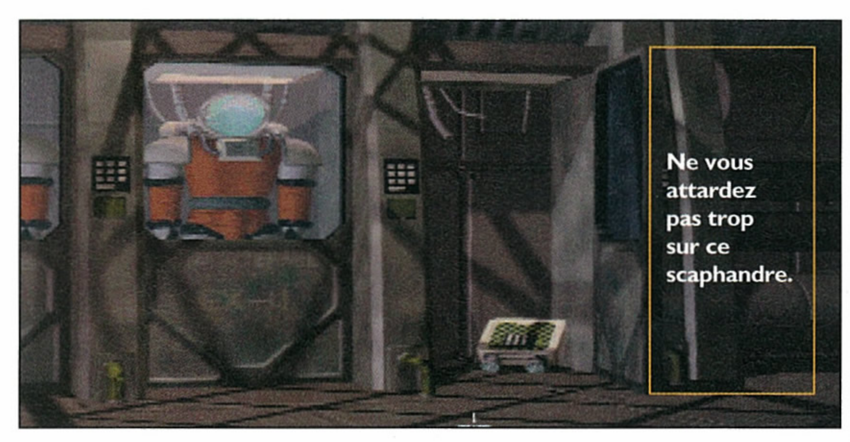
Léo de Urlevan

A l'approche de Noël, ce jeu est d'actualité, Joshua Stone va prendre de bien belles vacances méritées auprès de sa belle Cara Océana. Décidément, les éditeurs ne savent plus comment nommer leurs héros, ça devient vraiment n'importe quoi. Je sais bien qu'il faut toucher le public américain, mais quand même. Ça va être sa fête à la Cara, ça fait un an qu'il ne l'a pas vue ; on peut imaginer que la première chose qu'ils vont faire, c'est de manger un bon Mac Do aux huîtres dénoyautées, puis aller reprogrammer Windows 5246. Je vous ai pas raconté le jour où Casque Noir m'a dit des conneries toute la nuit, où il voulait découper des cubes en petits dés pour que l'eau rentre dedans, où l'on a doublé les voix de The 11th Hour façon Joystick. Après ça, croyez-moi, on a vraiment du mal à rester concentré et à raconter le scénario d'un soft d'une manière posée. Bon je me calme, je le baillonne et je l'attache. Après un long voyage, il arrive dans la station Zeus (pas Casque Noir, Joshua) qui n'est qu'une étape car la prochaine destination est la Terre. D'ailleurs, Casque ferait bien d'y redescendre par moment. Malheureusement, arrivé sur Zeus, il déchante rapidement. La station est déserte ; le robot chargé de filer un coup de main aux personnes se trouvant dans le hangar est désactivé. Dommage, c'est justement lui qui doit vous remettre un passe pour vous permettre d'ouvrir les premières portes du niveau. Je vous rassure tout de suite, ce petit problème sera vite résolu. Au fur et à mesure que vous avancerez dans cette quête... Quelle quête d'ailleurs ? Celle de retrouver Cara bien sûr ! Au bout d'un an de chasteté, on peut imaginer que notre héros puisse subir quelques démangeaisons au niveau cérébral. Le simple fait d'avoir une conversation avec Cara doit lui procurer une joie immense : "Alors, quel temps il a fait ?", "Ta mère, toujours ses jambes qui enflent ?", "Ta sœur a toujours pas réussi à se caser, c'est pas de chance,

Le robot qui vous donnera votre premier passe.



Ce couloir fait vraiment penser aux films, bien que l'image soit plus claire.

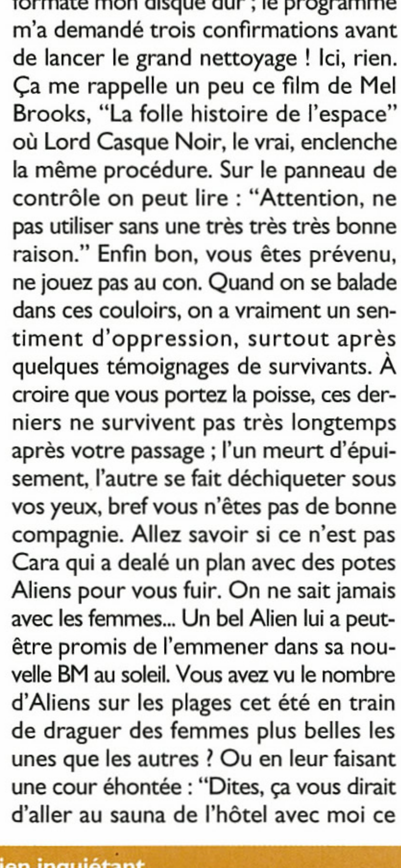


Ne vous attardez pas trop sur ce scaphandre.

Pas grand-chose d'intéressant dans cette pièce.



faudrait qu'elle trouve rapidement avant qu'elle ne passe pour une vieille fille, 57 ans quand même, ça va être juste, surtout avec son physique.", "T'as repris ta carte au RPR, je retourne sur proxima du centaure, à pied s'il le faut." Notre héros, que vous incarnez, sera privé de toutes ces joies s'il ne retrouve pas sa douce et tendre. Pour arriver à ses fins, il sera confronté à un véritable jeu de piste. D'abord, il faudra qu'il trouve certaines passes pour ouvrir des portes, qu'il parle à certaines personnes, des survivants qui vous en diront un peu plus sur ce qui s'est passé sur la station : en fait des Aliens ont investi la base, et les femmes et les hommes surpris par cette attaque ont rapidement été désorientés et ont finalement péri, du moins pour la plupart. Ceux qui s'en sont tirés ont eu besoin rapidement de nourriture et de piles. En effet, les Aliens craignent la lumière, on peut donc les faire fuir facilement à moins d'être en panne de ces précieux petits objets à un mauvais moment. Il faudra aussi éviter de provoquer l'explosion de la base. Pour ça, c'est assez simple, il suffit de ne pas demander son auto destruction. C'est peut-être con ce que je vais dire, mais mettez-vous à ma place. Toujours avide de tenter de nouvelles expériences, j'utilise mon passe d'autodestruction de la base sur la machine prévue à cet effet, par curiosité, vous voyez. Eh ben, ça n'a pas raté. C'est quand même un peu aberrant que l'ordinateur ne m'ait pas demandé la moindre confirmation. Boum, comme ça, voilà ça t'apprendra à jouer avec les machines des grands. L'autre jour, j'ai formaté mon disque dur ; le programme m'a demandé trois confirmations avant de lancer le grand nettoyage ! Ici, rien. Ça me rappelle un peu ce film de Mel Brooks, "La folle histoire de l'espace" où Lord Casque Noir, le vrai, enclenche la même procédure. Sur le panneau de contrôle on peut lire : "Attention, ne pas utiliser sans une très très très bonne raison." Enfin bon, vous êtes prévenu, ne jouez pas au con. Quand on se balade dans ces couloirs, on a vraiment un sentiment d'oppression, surtout après quelques témoignages de survivants. À croire que vous portez la poisse, ces derniers ne survivent pas très longtemps après votre passage ; l'un meurt d'épuisement, l'autre se fait déchiqueter sous vos yeux, bref vous n'êtes pas de bonne compagnie. Allez savoir si ce n'est pas Cara qui a dealé un plan avec des potes Aliens pour vous fuir. On ne sait jamais avec les femmes... Un bel Alien lui a peut-être promis de l'emmener dans sa nouvelle BM au soleil. Vous avez vu le nombre d'Aliens sur les plages cet été en train de draguer des femmes plus belles les unes que les autres ? Ou en leur faisant une cour éhontée : "Dites, ça vous dirait d'aller au sauna de l'hôtel avec moi ce soir ?" D'ailleurs, ça marche ! Vous avez vu le nombre d'Aliens dans les saunas des hôtels, cet été ? Le pire, c'est quand ils conduisent leur grosse BM justement, ils ne regardent absolument pas dans les rétros, ils se foutent éperdument de savoir si une moto déboule, et notre ami lansolo en a d'ailleurs souffert. Le pire, c'est qu'il est tombé sur un Alien en état d'ébriété. Résultat : deux mois à taper ses textes d'une seule main. Alors j'adresse cette demande à monsieur Bernard Pons, ministre des Transports : "S'il vous plaît, n'accordez plus qu'un seul point sur le permis de conduire des Aliens pour que lansolo soit vengé !" J'espère que ma demande sera entendue et que vous serez nombreux à m'approuver. Après ce bref et fidèle exposé du scénario, passons au côté technique de ce soft.



Ce bureau comporte un passage secret.

Un message bien inquiétant.



Retrouver Cara... O.K. ? (désolé)

Le problème de ce soft, c'est la concurrence. On n'y trouve aucun défaut majeur, c'est beau, l'intrigue est bien ficelée, la progression logique et la difficulté bien dosées. Pour vous donner un exemple, il existe une sorte de labyrinthe, ce qu'il y a de plus détestable dans un jeu d'aventure mais on vous fournit une carte. Le problème est de savoir l'utiliser correctement. Intéressante aussi l'idée de se balader dans une base déserte en découvrant au fur et à mesure plein d'objets sans qu'ils soient trop exotiques, ce qui permet une réflexion plus approfondie sur le jeu en



tips

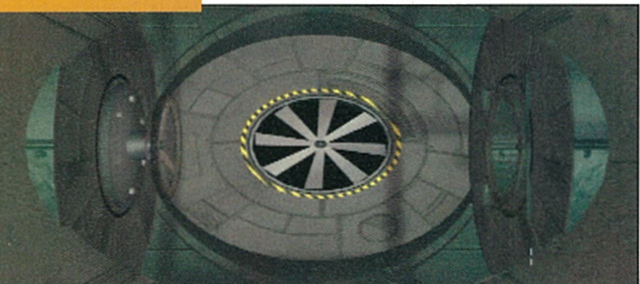
- Contre les Aliens, utilisez votre grosse lampe.
- Avant de vous embarquer dans le labyrinthe, notez le plan sur un bout de papier et sauvegardez.
- Une des premières choses à faire est d'aller dans le cockpit de votre appareil et de démarrer l'engin.

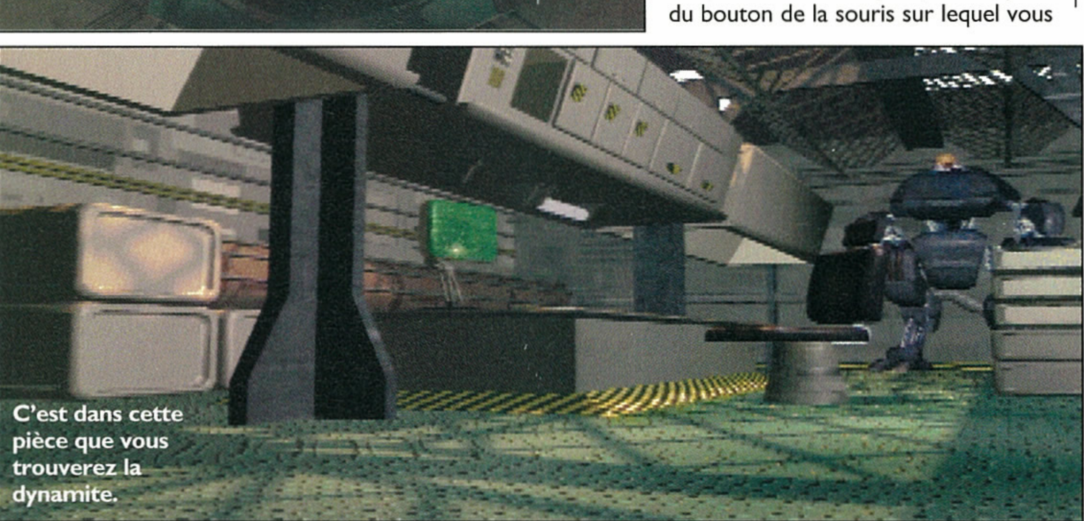


Ce n'est pas une banque, mais vous avez fait sauter un coffret à la dynamite.

lui-même, et ne pas se dire : bon j'ai un objet, mais où ce que je vais bien pouvoir l'utiliser, quelle est sa fonction principale ? Dans le même genre, c'est le problème majeur de Mission Critical testé dans ce numéro. La concurrence bien sûr, c'est Aliens de chez Cryo mettant en scène les mêmes streumons créés par H.G. Giger. Aliens made in Cryo nous a prouvé que le studio français était à la pointe de tout ce qui concerne la 3D, et que pour une fois ils avaient développé un jeu qui était autre chose qu'un prétexte à de belles images. Dans A.V., il faut reconnaître que c'est un peu moins beau. Déjà, les déplacements ne se font pas par l'intermédiaire de séquences 3D mais par images fixes. Cryo marque un point, c'est indéniable, mais le recours à la simplicité de Funsoft n'est pas forcément une hérésie. Mieux vaut en effet un jeu rapide, bien propre et clair qu'un truc aux séquences 3D mal faites à cause d'un algorithme de compression bâclé. De temps à autre, vous assisterez à des séquences non-interactives ; mais c'est là que le bât blesse : elles sont assez pourries. C'est véritablement dommage car la première à laquelle j'ai assisté était une rencontre avec un Alien qui charcutait un mec. Déçu ! Ben oui, mettez-vous à ma place : j'essaie de me mettre à la vôtre quand vous aurez le jeu chez vous, ça aide. On cherche, on tripatouille des trucs, on se déplace, on fait sauter un coffre-fort à la dynamite, si si, tous ces efforts dans l'attente d'un Alien. Comme au poker, je relance, pour voir. Et je tombe sur cet espèce de truc momoche ! Au moins dans le soft de Cryo, on n'est pas déçu du résultat, les gros plans sont nombreux, les hommes, femmes et Aliens morts sont montrés crûment. Ici, la violence est plus suggérée qu'autre chose ; pendant les dialogues par exemple, on frémit aux descriptions des témoins rescapés des confrontations avec les Aliens. Mais bon, tant qu'il y a des piles, il y a de l'espoir. De toute façon, c'est très rarement que vous mourrez dans ce soft comparé aux nombres d'actions que vous effectuerez. Bon, nous l'avons déjà vu, vous pouvez faire sauter la base. Dans le labyrinthe des couloirs d'aération, vous pourrez vous faire happer par un ventilateur géant. Fiez-vous donc à votre plan avant de partir dans toutes les directions, au hasard. On notera quelques petits problèmes dans l'interface de ce logiciel. Pour reprendre des mots à la mode, ce n'est pas tout à fait du parfait Klik and Play. Notamment lorsqu'il s'agit d'utiliser un objet : vous devrez obligatoirement passer par la commande USE, puis sélectionner l'objet et cliquer sur un troisième objet pour arriver à faire une action. C'est assez étrange, car ce jeu d'aventure reste traditionnel dans sa définition et ne possède pas la base des Sierra ou des Lucas. Dans ces derniers, le simple fait de cliquer sur un objet implique son utilisation ou sa description, tout dépend du bouton de la souris sur lequel vous

Ce ventilateur est heureusement éteint.



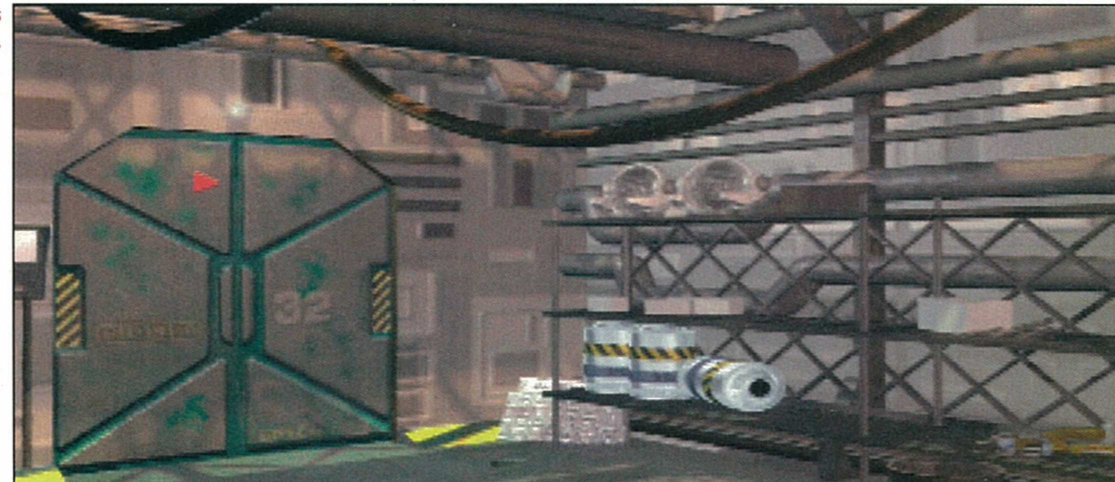


C'est dans cette pièce que vous trouverez la dynamite.

Skywalker Ripley Kirk Indiana et les autres...

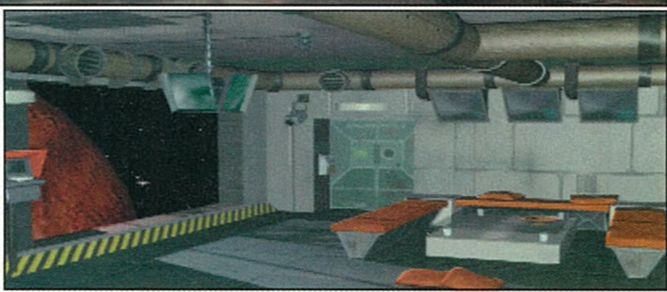
Décidément, les éditeurs semblent céder à la facilité. Non, ils y cèdent. Deux Aliens en deux mois ! Regardez le nombre de jeux d'inspiration cinématographique qui sont sortis cette année : Star Trek 25th Anniversary, Rebel Assault, Dark forces, les Aliens précédemment cités. Je dois en oublier. Mais quel manque d'imagination, c'est vraiment pitoyable. Vous remarquerez aussi que chaque grand film – enfin de ceux qui coûtent le plus cher – possède son adaptation micro, quand ce n'est pas deux. Les scénaristes sont-ils obligés de piocher dans le registre du grand écran pour sortir un bon jeu ? Ce n'est pas scandaleux, c'est seulement dommage que des gens qui ont des capacités à créer des scénarios très poussés se sentent obligés de piocher dans les plus gros succès du cinéma pour pondre quelque chose. Souvenez-vous de Monkey Island, soft librement inspiré d'un bouquin : c'était vraiment génial. Le registre de la création est quand même assez vaste pour y trouver quelques idées originales, non ? Bien sûr, le fait d'obtenir une licence d'exploitation doit garantir un certain succès, mais il devrait quand même y avoir moyen d'économiser des sous pour des produits un peu plus ambitieux où il n'y aurait pas de contraintes scénaristiques. Lucas et Spielberg ne sont tout de même pas les seuls créateurs sur cette terre. Prenez Crusader par exemple. C'est un soft d'une très bonne qualité, basé sur rien, et les créateurs de ce jeu ont quand même réussi à créer un monde avec son atmosphère, ses décors, son histoire, certes basique, mais tout autant que celle de la Guerre des étoiles. Évidemment, on adore tous la trilogie, mais à un certain moment, faut en sortir.

De l'eau peut être récupérée de ces bouteilles avec un morceau de tissu.



avez cliqué. Oui, me diront certains, mais on n'est pas obligé de faire du jeu d'aventure un moule autour duquel le scénario et les graphismes changent. C'est vrai, mais dans ce cas-là, si l'on veut innover, il faut faire mieux. Or, dans le cas présent, pour chaque action, on doit faire trois clics de souris ; dans les jeux d'aventure traditionnels, on en fait deux. Ce n'est pas un crime de lèse majesté, je le reconnais, mais cette pratique s'avère très pénible surtout pour les joueurs confirmés ayant l'habitude de jouer vite. Je sais, ça fait un peu prétentieux de dire cela, mais il n'y a pas beaucoup de jeux qui me résistent, et c'est avec ce sublime enchaînement que j'en arrive à vous parler de la durée de vie de ce soft. Si les premières salles à passer sont véritablement des "cadeaux", ça se complique véritablement après une vingtaine de salles visitées. Alors que l'on avait le choix entre deux ou trois directions à chaque progression, l'éventail des possibilités de visite des lieux s'élargit subitement. On commence à trouver des objets étranges, on se paume un peu dans les différents passes. Et puis arrivent les mauvaises nouvelles : Cara s'est détachée du reste du groupe, on craint qu'elle ne soit morte. On se demande si on n'a pas fait tout ça pour rien. Vous revoyez votre petite Cara comme si elle était devant vous, et vous ne pouvez étouffer un sanglot. Elle est dans son jardin, sur Terre en train de planter des rosiers. Cara bine. Vous décidez d'entrer dans la maison ; arrivé devant la porte, vous ouvrez et attendez qu'elle pénètre chez elle. Cara passe. Vous vous asseyez sur le divan et elle se blottit dans vos bras. Cara colle. Elle vous raconte des histoires drôles pour passer le temps. Cara vanne. Elle vous raconte aussi comment elle a fait pour gagner sa vie à la SNCF. Cara vend ses rails. Vous la serrez encore plus fort dans vos bras. Cara fond.

La reverrez-vous un jour vivante, autrement que dans l'assiette d'un Alien ? Cara pâté.



EDITEUR : Funsoft (1) 41 86 05 05 • TEXTES ET VOIX : français • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. : 386 à 33 MHz, Compatible Windows 95 : oui

INTERET 86



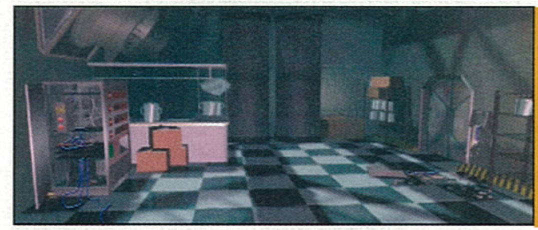
Le scénario
Certaines énigmes sont assez tordues
Écrans beaux et clairs



Mes jeux de mots pourris
Les musiques un peu tristounettes

TECHNIQUE 80

Un bon jeu qui mettra le joueur dans l'ambiance des films sans que l'aspect visuel soit le plus beau du monde. Mais ce soft est vraiment intéressant. Dommage que sa sortie soit si proche d'Aliens de chez Cryo.



Amusez-vous avec les fils électriques.



Comme dans Aliens 2, vous vous retrouverez bloqué dans un ascenseur.



Un méchoui !!!! Le plat : un Alien. Beeeuuuh !



Le cockpit de votre vaisseau.

Rien d'intéressant ici, sauf... de l'acide.

Assault Rigs

PC CD-ROM



Tank you very much

Si vous croyez encore que conduire un char n'est pas une activité rigolote, alors essayez plutôt le dernier jeu de Sony Interactive bidule. C'est un peu lassant tout seul, mais génial à plusieurs.



C'est bizarre, mais quelque chose me dit que nous sommes dans le futur. Un futur où le jeu est devenu la principale préoccupation des habitants de la Terre. "Elle est pas bonne là, coco, tu peux nous la refaire avec un peu plus de tripes ? Un truc branché sidéral, tu vois coco ? Allez, vas-y...". C'est zarbi, mais ça pue le futur à plein zen ici. Ouah, zarma, c'est un futur où le jeu est devenu la principale préoccupation des terriens... des terriens... terriens... riens... riens...Noooon, rien de rien, noooon, je ne regrette rien... "Coupez ! T'en fais trop la coco, et puis la chanson à la fin, c'est pas assez techno". Oh puis vous me squatter l'encéphale. Allez, j' me casse ! Non, en fait je reste, mais juste pour écrire le test alors, juste pour ça. Reprenons donc à "terriens". À partir d'un immense réseau informatique genre Internet puissance dix, les joueurs se connectent sur le dernier jeu en vogue : Assault Rigs. Aux commandes d'un char virtuel, vous allez devoir affronter un maximum d'adversaires et ramasser l'ensemble des objets magiques avant de regagner la sortie.

3D de la tête aux pieds

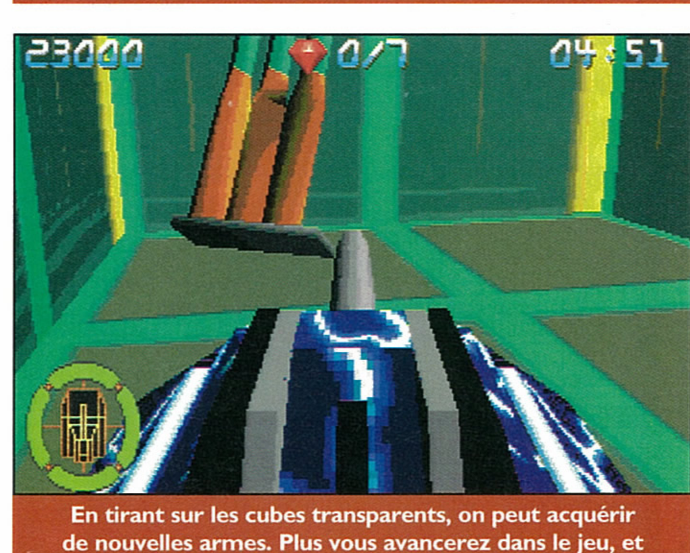
Pour commencer, une bonne et une mauvaise nouvelle. La bonne, Assault Rigs n'a pas besoin d'être installé sur le disque dur pour fonctionner. La mauvaise, la vidéo de début paraît ne pas s'afficher correctement sur quelques cartes vidéo, mais ce n'est vraiment qu'un détail. Primo, elle est assez courte, et secundo, sans intérêt. En revanche, ça commence à devenir fortement intéressant à partir de la mi-janvier. Non, c'est pas ça, c'est à partir de l'intro que



Selon le type d'arme que vous aurez ramassé, le dessus de votre tank morphera pour accueillir un type de tourelle différent.



Les explosions sont magnifiques avec des effets de fumée translucide et des morceaux qui giclent partout. J'aime bien ça, moi, quand ça gicle partout.



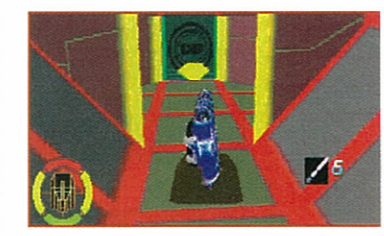
En tirant sur les cubes transparents, on peut acquérir de nouvelles armes. Plus vous avancerez dans le jeu, et plus ces cubes seront difficiles à trouver. Ils deviendront même mobiles, les enfoirés !

c'est intéressant, pas de la mi-janvier. On s'en tape de la mi-janvier. Les menus déboulent sur l'écran en 3D mappée. Ça virevolte dans tous les sens, et ça donne le ton pour la suite. Outre les différentes options d'affichage et de son, qui, notons-le au passage, sont fort complètes avec la possibilité d'obtenir un son Surround, Qsound, jusqu'au réglage de la réverbération, il vous faudra opter pour une partie mono-joueur ou multi-joueurs. En ce qui concerne la première, le but est simple : parvenir à la fin des niveaux, tout en ayant ramassé la totalité des pierres précieuses. Les autres engins comme les tourelles, les chars ou les mines mobiles viendront barrer votre progression. Dans le mode "muti-joueurs", vous pourrez passer soit par le port série en reliant deux ordinateurs, soit par le réseau IPX à concurrence de huit participants. Certes, nous parlons souvent des jeux en réseau dans Joy, mais nous savons que peu d'entre vous ont eu la chance ne serait-ce que d'y goûter. Or, c'est dans l'un de ces deux modes (câble ou réseau) qu'Assault Rigs prend toutes ses lettres de noblesse. De deux à huit joueurs, vous aurez le choix entre Gem War ou bien Rig Rumble. Dans la première option, il s'agit de récupérer tous les joyaux et de rejoindre la sortie avant le ou les autres adversaires. Nettement plus violent, le Rig Rumble vous invite à détruire tous vos opposants le plus grand nombre de fois possible, le gagnant étant le plus féroce et le plus habile, c'est-à-dire moi.

Hormis les joyaux qu'il faut ramasser, vous trouverez de gros cubes transparents renfermant des armes. Au fait, je vous ai raconté la fois où j'ai découpé des cubes toutes la nuit avec Léo de Urlevan ? Non ? Dommage car c'était vraiment super... mais peu importe. En les ramassant, elles deviendront actives via la barre d'armement que l'on peut faire apparaître à tout moment. Parmi les obus et autres munitions, on trouve des missiles téléguidés (vous dirigez vraiment le missile grâce à une caméra embarquée), toutes sortes de lasers et de canons, des mines, mais également des champs de forces, une option pour devenir transparent et une autre pour faire tourner la tourelle du char automatiquement. Plus vous progresserez et plus il faudra rapidement vous armer. Ce sera d'autant plus délicat que ces fameux cubes commenceront à rebondir un peu partout un peu comme des "chamalows".

Qu'est-ce qu'on s'amuse !

En parlant de chars, vous pourrez choisir parmi les trois qui vous sont proposés. Comme d'hab, ils bénéficient de caractéristiques différentes. Plus ou moins rapides, plus ou moins solides, c'est vous qui voyez. Tous les cinq niveaux, vous aurez d'ailleurs l'occasion de les changer contre trois nouveaux blindés de forme toujours différente. Au cas où le char choisi aurait une tourelle mobile, il n'existe pas de touche pour la bouger indépendamment du char. Seul le bonus "auto turret" permet de le faire, et de manière automatique, en visant l'ennemi le plus proche. C'est un peu dommage car il aurait été rigolo, voire très rigolo, de la tourner comme bon vous semble. En lisant tout ce que je viens d'écrire, vous vous dites peut-être que ce soft est un peu trop sérieux... chars, guerres, ennemis... rien de bien réjouissant. Eh bien détrompez vous les amis. La première particularité de ces engins de la morts, c'est qu'ils ne pèsent rien, que dalle. Avec un peu d'imagination, on pourrait croire qu'ils sont en métal fin, genre boîte de coca vide, ou en balsa. Ils peuvent foncer, déraper, grimper sur n'importe quelle surface pourvu qu'elle ne soit pas à 90°, et ils rebondissent sans se déformer. Si par un grand malheur, vous vous retrouviez











On a beau conduire un char, il arrive que l'on se retourne. Heureusement qu'il ne pèse rien c't'engin ! Il est tout léger comme du balsa et surpuissant.



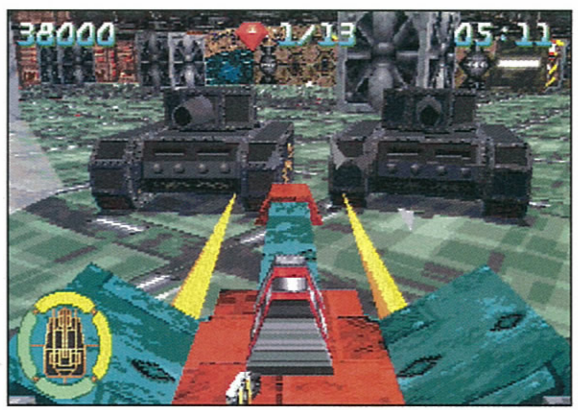
Ici, une vue intérieure du char. Autant vous dire qu'à fond, ça fout sacrément la gerbe. Ça secoue dans tous les sens. Il existe cinq vues en tout, mais seule une ou deux sont réellement efficaces pour le jeu.



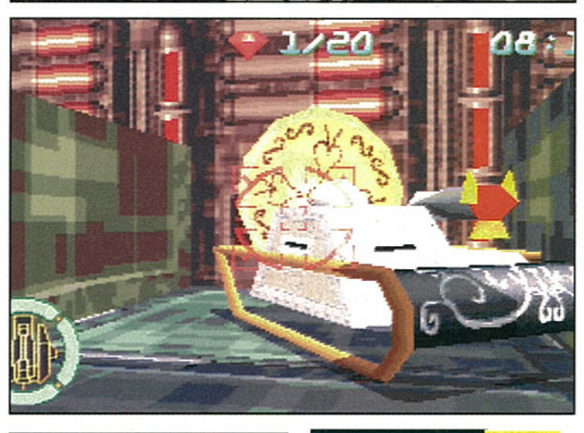
la tête en bas, une pression sur une touche, et hop, le tank se remet à l'endroit comme s'il s'agissait d'une maquette en balsa. Côté maniabilité, c'est ultra-cool. Même un scooter n'offre pas autant de souplesse (déplacement latéral par exemple à la Doom). L'animation n'est pas en reste, loin de là. Oh ben non vingt dioux, bien loin de là, dans la montagne. À moins de lancer le programme sur un simple 486 DX33 - un ordinateur bas de gamme de nos jours - la 3D est fluide et les déplacements rapides. Sur un Pentium 90, ça ferait presque tourner la tête vue de l'intérieur. Beeeurk, vite un sac, je vais gerber ! Comme tout jeu 3D qui se respecte, le soft comporte en effet cinq vues différentes. Visuellement parlant, ça en jette un max. Certes, il y a des défauts. Le plus gros reste sans conteste l'utilisation de textures grossières avec une pixellisation importante. En VGA, ça fait un peu pâté, mais bon, c'est pas trop grave. Il y a en fait une explication à cela. Il faut en effet savoir qu'à l'image de WipeOut ou de Destruction Derby, Assault Rigs est un jeu adapté de la console PlayStation. Mais ça se complique, les jeux PlayStation sont développés sur PC. Or, il se trouve que ladite console possède des facultés hardware d'anti-aliasing, ce qui lui permet d'affiner en temps réel la définition



Dans les niveaux plus avancés, vous devrez faire face à un terrain de plus en plus accidenté et à des adversaires de plus en plus coriaces. Bref, vous aurez de quoi faire.



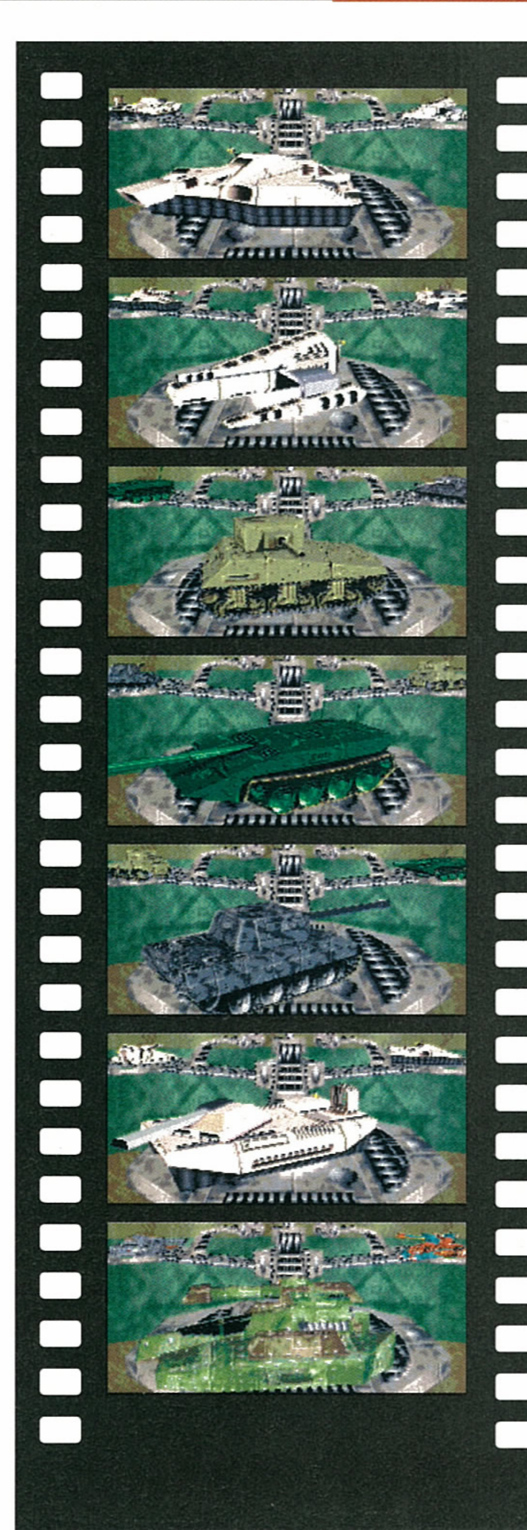




d'une image en éliminant les effets d'escalier. Du coup, une texture un peu grossière paraît plus fine sur un téléviseur, appareil idéal pour connecter la fameuse machine de Sony. La transcription du soft sur PC, du moins les modifications lui permettant de tourner entièrement sur PC, ne concerne que l'animation et non la partie graphique. De fait, le PC n'ayant pas cette faculté de lisser l'image, à moins de faire appel à de complexes calculs qui ralentiraient l'animation, la définition paraît mauvaise. C'est dommage car en retouchant légèrement les textures, il aurait été possible d'offrir une meilleure qualité d'image. Voilà pour le pourquoi du comment. Concernant la bande-son, elle est excellente avec des digitalisations vocales très réussies (effets de réverb, d'écho) et des musiques techno sur CD. Le seul vrai handicap du programme, c'est sa durée de vie à un seul joueur, défaut qui concerne hélas la grande majorité d'entre vous. L'effet de surprise passé, lorsque vous avez le soft bien en main, le côté fun du jeu se transforme peu à peu en action répétitive, et accomplir les cinquante missions relève du masochisme. Non, c'est exagéré comme expression, mais il faut quand même en vouloir, d'autant plus que ça devient très dur dès le vingtième stage. Reste qu'à plusieurs, c'est l'un des meilleurs programmes du moment. Notez qu'il faut une version du jeu pour chaque joueur, ce qui est un peu exagéré, surtout si l'on tient compte de l'effort cons enti dans ce domaine par la plupart des éditeurs.

EDITEUR : Sony Interactive Entertainment (1) 44 40 64 46 • **TEXTES ET VOIX** VO, 1 à 8 joueurs en réseau, Config. DX4 ou Pentium, dispo sur PlayStation.

Un très bon soft, génial à plusieurs mais lassant si l'on y joue seul. Le fun est au rendez-vous.







TECHNIQUE 85

+

La maniabilité des tanks
Le fun
Le mode multi-joueurs
La bande-son

-

Le graphisme pixellisé
Il faut un logiciel par joueur
L'intérêt décroît vite à un seul joueur

INTERET 79

INT À PLUS 91

Sam & Max Hit the Road

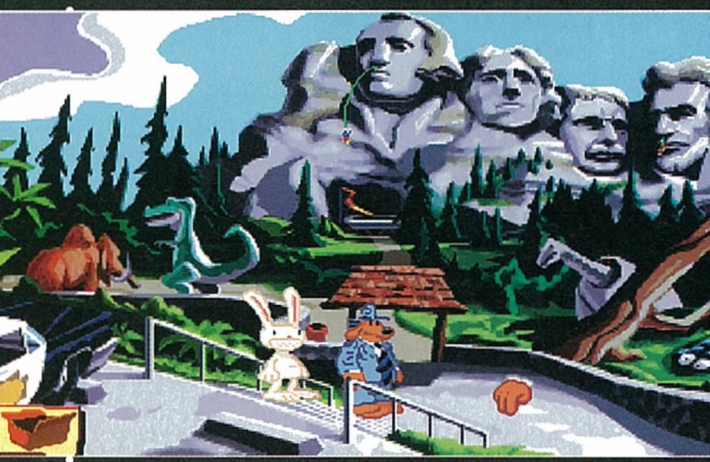
MAC CD-ROM



La carte permet à nos amis de se déplacer. D'autres endroits seront accessibles au fur et à mesure de votre enquête.



Belle prise, non ?



Ça n'est pas sale... Juste des adeptes du Bungie.

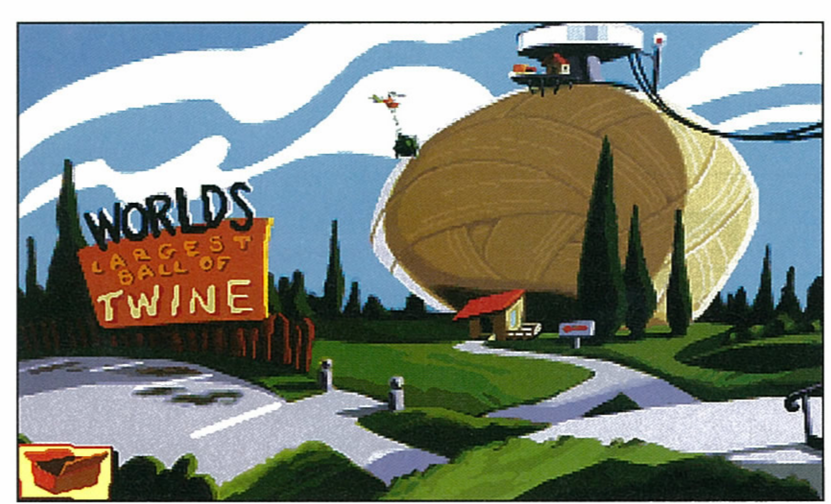
Sam'va un Max, un jeu comme ça

TIBÉRIUS

LucasArt n'en fini pas de nous gâter. Cette fois-ci, c'est au tour de Sam & Max d'être adapté sur Mac, et une fois de plus ça valait la peine : ce jeu d'aventure est vraiment sublime !

Le jeu commence par une superbe scène d'introduction, qui nous narre en fait la fin de l'enquête précédente de nos héros. Puis l'aventure débute réellement. Sam & Max, pourfendeurs du crime, reçoivent un coup de fil du commissaire : Bruno le Grand Pied et Trixie la Femme-Girafe (le couple idéal) ont tous deux disparu du Carnaval des Frères Kushman. C'est ainsi que commence la longue enquête policière de nos deux amis. D'indices en indices, ils traverseront en long, en large et en travers les États-Unis où ils rencontreront des personnages encore plus farfelus qu'eux, et où ils iront dans des lieux dont on ne soupçonnait pas l'existence. Au cours de leur enquête, ils découvriront que non seulement Bruno et Trixie ont disparu, mais aussi d'autres Grands Pieds. Que se trame-t-il donc ? Pourquoi toutes ces disparitions ? Sam est un chien pas trop cabot, qui a la fâcheuse tendance de prendre Max pour un outil, mais qui sait toujours poser les bonnes questions (quoique !). Tant mieux, car c'est en conversant avec les gens que vous récolterez des indices pour progresser dans cette aventure. Max, quant à lui, est un lapin qui sort de l'ordinaire. Tout d'abord, il n'arrête pas de faire l'idiot. Dès qu'il en a l'occasion, il fait des grimaces, jongle, saute sur le lit, fait des acrobaties, et surtout dit des tas d'âneries. Par exemple, vous l'entendrez dire : "Je hais la musique country !" (bien que ce ne soit pas vraiment une ânerie), "J'ai été élevé au cacao" ou encore "Je ne suis pas un malfaisant, je suis un mal-lapin" (c'est idiot, mais moi ça m'amuse). L'interface de ce jeu est assez classique. L'inventaire est symbolisé par une boîte. À partir de celui-ci, vous pouvez choisir les actions classiques (regarder, prendre, utiliser, parler et marcher). Le curseur change selon l'endroit où il se trouve.

Il n'est pas toujours très pratique de passer par l'inventaire pour sélectionner une action, mais il est possible d'effectuer ce choix à partir du clavier. Lorsque vous discutez avec d'autres personnages, les phrases sont symbolisées par des icônes. Aux quatre icônes de base (question, déclaration, fin de conversation et n'importe quoi) viennent s'ajouter d'autres possibilités selon le contexte. Le jeu est entièrement en français, et les voix collent complètement aux personnages. Ainsi Sam a-t-il une voix de détective à la "Mike Hammer", Max a une voix de...euh... lapin, en tout cas de lapin de dessin animé. Il en va de même avec tous les autres personnages du jeu. Les dialogues sont vraiment hilarants. La version française n'est pas une simple traduction, mais une véritable adaptation puisqu'on y retrouve certaines références bien de chez nous. Les animations ne sont pas en reste,



Une pelote de laine géante, encore une attraction idiote.



Votre inventaire. En haut, le choix des actions.



Sam & Max en bien mauvaise posture.

et la plupart des séquences sont vraiment à mourir de rire. Enfin, cadeau bonus : LucasArt a inclus plusieurs gadgets dans ce jeu. Vous découvrirez donc un économiseur d'écran, quatre pistes audio reprenant les musiques du jeu, et plusieurs "jeux dans le jeu", dont une bataille navale "routière"...

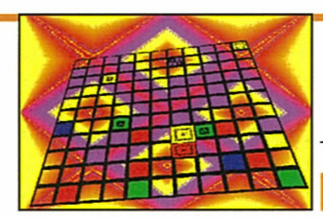
EDITEUR : LUCASART • CONFIGURATION MINIMALE : LCIII, Ecran 13" 256 couleurs, CD 2x, 4,5 Mo de RAM, Disque dur pour sauvegardes. Optimisé PowerMac..



- Dans votre bureau, prenez l'argent et l'ampoule.
- Max se fera un plaisir de jouer avec le chat...
- Jouez au Wak-A-Rat, vous en serez récompensé.
- Comme toujours pour les jeux LucasArt, lisez donc le générique de fin jusqu'au bout...

Tous les ingrédients sont là pour faire de Sam&Max un excellent jeu d'aventure auquel il est difficile de résister. On en redemande !





Endorfun

MAC. PC CD-ROM

Léo de Urlevan

Dans notre grande série les jeux new-age débarquent, voici Endorfun. Vous dirigez un cube dont les six faces sont de couleur différente sur un échiquier. Les cases du jeu se remplissent d'une des six couleurs que l'on trouve sur la surface du dé piloté. Le principe est simple, il faut vider le plus de cases possible de ces couleurs. Pour ce faire, il suffit que la surface supérieure du cube corresponde à la couleur de la case. Mais attention, vous ne pouvez pas avancer sur une case pleine. Les premiers niveaux sont faciles, mais dans d'autres, le temps vous est imparti ce qui complique la tâche. Il y a trois modes de jeu : temps limité, où l'on doit éliminer un maximum de cases en un certain temps, vitesse record, où l'on doit éliminer les pièces le plus vite possible et un autre mode où l'on doit jouer le plus longtemps possible. Notons des défauts majeurs, surtout en ce qui concerne la forme. Le choix des fonds d'écran, psychédéliques à souhait, est catastrophique. On apprend aussi qu'il y a des messages subliminaux dans la musique, du style «Aimez-vous les uns les autres», «Je suis bien dans ma peau», ce qui a tendance à m'énerver.

EDITEUR : Time Warner Interactive (1) 43 12 31 00 • TEXTE ET VOIX : en anglais • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG MINI : 486 DX 66 (PC) avec Windows, Mac II fx (Mac)





Psychic Detective

3DO

Pinky

Houlà ! Ça fait longtemps, très longtemps même, que je n'avais vu un produit aussi étrange sous l'appellation "jeu vidéo". Psychic Detective est un film interactif où vous jouez le rôle d'Eric Fox, un petit médium minable officiant dans un cabaret. Très rapidement, vous allez vous retrouver embringué dans une sale histoire impliquant la mort d'un savant soviétique, une secte étrange et une vieille bohémienne. Film interactif, Psychic Detective l'est car vous assisterez au déroulement des événements de manière passive, mais étant donné votre condition, il vous est permis de faire un saut dans le crâne de tous les gens avec qui vous êtes mis en présence, afin de voir à travers leurs yeux. Ce qui frappe le plus dans ce logiciel, c'est l'ambiance ultra-malsaine qui s'en dégage. Les personnages sont tous plus fous les uns que les autres, et la mise en scène, la meilleure qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu vidéo, ne lésine pas sur les effets psychédéliques. C'est bien simple, on se croirait dans un film de David Lynch ! Mais il est un détail qui gâche tout pour les francophiles : tout est en anglais, et cela va diablement vite !

EDITEUR : Electronic Arts • DISTRIBUTEUR : (16) 72 53 25 25 • TEXTES ET VOIX : VO

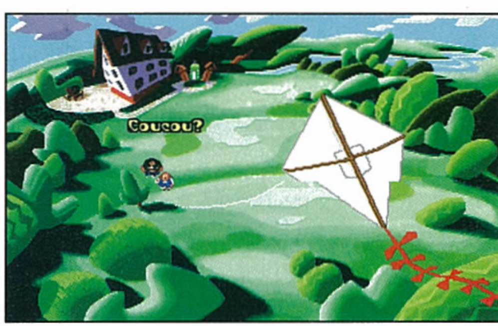


Day Of The Tentacle

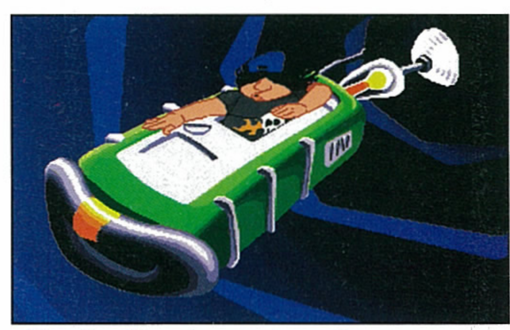
MAC CD-ROM

Purple règne...





Ça vous rappelle quelque chose ?



Hoagie sait rester «rock», même dans les situations délicates.

Day Of The Tentacle est sorti sur PC il y a deux ans déjà. C'est long. Et pourtant c'est un jeu sur qui le temps n'a pas beaucoup agi. C'est peut-être parce qu'il y est justement question de voyage dans le temps !

INTERET 90

+

Graphisme cartoonesque
Bruitages
Durée de vie
C'est en français

–

–

Il a fallu attendre deux ans...

TECHNIQUE 90

TIBÉRIUS

Le Dr Fred, génial inventeur – enfin, c'est ce qu'il dit – a fabriqué une machine qui protège peut-être la couche d'ozone, mais qui produit aussi des déchets toxiques qui engendrent chez les gens des réactions plutôt bizarres. Le tentacule pourpre, créature du Dr Fred, décide de goûter ces déchets malgré les avertissements du tentacule vert. Une mutation se produit chez le tentacule pourpre, ce qui a pour conséquence d'une part de lui faire pousser des bras – ce qui est peu courant pour un tentacule – et d'autre part de lui donner des idées plutôt farfelues style "domination du monde". Le Dr Fred réussit à capturer les deux bestioles, mais le tentacule vert a quand même réussi à transmettre un message de détresse à Bernard. Ce dernier, aidé de ses deux amis Hoagie et Laverne, décide donc d'aller les délivrer. Malheureusement, Bernard s'aperçoit trop tard de son erreur, et le Dr Fred décide alors d'un accord non commun d'envoyer nos trois amis hier, grâce aux Chrono-WC, des toilettes à remonter le temps... Mais les choses tournent un peu au vinaigre, et c'est ainsi qu'Hoagie se retrouve 200 ans en arrière, Laverne 200 dans le futur et Bernard dans le présent. Donc, avant d'arrêter le tentacule pourpre, il va falloir commencer par ramener les trois personnages dans le présent ! Le moins que l'on puisse dire, c'est que le scénario est plutôt original. Tout d'abord, vous ne dirigez pas un seul personnage, mais trois. De plus – avantage et paradoxe du voyage dans le temps – certaines actions effectuées par Hoagie dans le passé permettront à Bernard et à Laverne d'avancer, puisqu'en fait tout se déroule dans le même lieu. Et puis les personnages peuvent aussi échanger des objets à l'aide des Chrono-WC. L'interface reprend celle d'Indy 4 ou de Monkey Island 2, c'est-à-dire que vous avez une liste d'actions en bas de l'écran, et qu'il suffit de sélectionner le verbe et de positionner le curseur sur un objet (y compris dans l'inventaire) ou un personnage pour créer des phrases. Simple et efficace. Le graphisme est dans le style très cartoonesque, et de nombreux gags ponctuent la plupart de vos actions. D'ailleurs, la référence aux dessins animés est non seulement évidente, mais elle est signalée par un des personnages ! Chaque personnage a une démarche particulière : Bernard, l'intello, est penché en arrière les bras ballants ; Hoagie, le rocker, a la particularité de donner des coups de bide et a une démarche nonchalante ; quant à Laverne, elle a probablement la démarche la plus idiote des trois... De plus, lorsque vous ne faite rien pendant un certain temps, nos trois héros ont chacun une attitude particulière. Les actions à accomplir sont logiques, mais il vous faudra quand même beaucoup de perspicacité pour arriver au bout de cette aventure. La réalisation est – comme d'habitude chez LucasArt – parfaite, et le jeu est en français.



Voilà ce qui arrive quand on bricole sur le toit.



Le premier prix de beauté... Ces tentacules ont vraiment un goût douteux !

EDITEUR : LucasArt (1) 48 18 50 00 • TEXTE ET VOIX : VF • CONFIGURATION MINIMALE : LCIII, Ecran 13" 256 couleurs, CD 2x, 4 Mo de RAM, Disque dur pour sauvegardes. Optimisé PowerMac.



- N'oubliez pas que les trois comperes sont dans le meme lieu et que les actions dans le passé se répercutent dans le futur.
- La momie sera bien utile à nos trois héros.

Graphisme cartoonesque, bruitages idiots à gogo, scénario complexe et réalisation impeccable font de ce jeu d'aventure un excellent titre.

Les Guignols de l'Info
Le jeu !

MAC CD-ROM

Vous jouez trop avec votre souris, bonsoir !

Présenté en grande fanfare à l'Apple Expo, les Guignols de l'info... le jeu ! débarque enfin sur nos écrans. On pouvait s'attendre à un bête produit et à une succession de guignoleries. On se trouve finalement face à un excellent jeu d'aventure/statégie, et à condition de détester jusqu'au plus profond de soi-même les Guignols, on y adhère dès le début.

TIBÉRIUS

Vous êtes un jeune journaliste et vous venez d'être engagé à la World Company (WC) dirigée par Monsieur Sylvestre. Votre objectif est de gravir les échelons du Gigamat, véritable indicateur de crédibilité et de popularité, et de prendre la place de PPD, présentateur vedette de la chaîne. Pour cela, vous aurez à accomplir de nombreuses missions et à apporter des reportages sur différentes personnalités du Gigamat. Votre progression se traduit également par une élévation dans la tour de la WC. En effet, si vous débutez au niveau syndical (le bureau d'Arlette), vous aurez à atteindre le niveau "nous" (le bureau des Sylvestre) avant d'affronter PPD. Si au début vous n'avez pas le choix du sujet, au cours de votre progression plusieurs possibilités vous serons offertes mais si vous ne faites pas le bon choix c'est la chute assurée, et de trop nombreux échecs feront perdre le NeuNeu que vous serez devenu. Les reportages portent sur des personnalités politiques, mais aussi sur quelques personnages du monde sportif et du monde artistique.



Les missions sont de différents ordres : vous devrez par exemple trouver des indices sur la combine à Nanard, le slogan de la prochaine campagne de Jospin, découvrir comment Bruel s'échauffe la voix, mais aussi déterminer l'ordre d'entrée en scène des personnages dans un Vaudeville afin de faire élire le bon président, acheter le bon produit aux enchères, remettre le "roman-photo" Pol Fiction en ordre, ou encore pénétrer dans le système C.E.R.B.E.R. et faire le portrait-robot du Guignol que vous recherchez. Une fois votre reportage en boîte en utilisant la caméra qui vous a été fournie (tout en économisant sa batterie), vous pourrez revenir dans la tour de la WC et diffuser votre cassette. Si la mission a été accomplie avec succès, vous aurez alors droit à une vidéo guignolesque. Si vous apportez un reportage sans intérêt ou si vous n'êtes pas revenu à temps pour la diffusion, PPD vous passera un savon, et vous descendrez dans le Gigamat. En effet, il ne suffit pas de filmer n'importe quoi pour que le reportage soit diffusable. La diversité des missions et le nombre relativement important des lieux à visiter font qu'il vous faudra accomplir pas mal de missions avant d'avoir découvert toutes les ressources du jeu. De plus, vous pourrez écouter les répondeurs de la plupart des Guignols du jeu, retrouver des documents sur la vie secrète des Guignols et consulter le "Kiceki chez les fromages qui puent". À noter que l'emballage du jeu se présente sous la forme d'un livre toujours dans le style guignolesque et comprend également un "Kiceki".

EDITEUR : Canal +• **CONFIGURATION MINIMALE** : LCIII (PowerMac recommandé), 8 Mo de RAM, Système 7, Quicktime 2.1, 256 couleurs (milliers recommandées), Lecteur CD 2x, Ecran 640 x 480. • **TEXTES ET VOIX** : VF

Canal+ Multimédia a su utiliser les Guignols d'une manière très sympatique en réalisant un jeu d'aventure/stratégie qui ne nous laissera pas indifférents pour peu que nous aimions ces marionnettes.

REMARQUES

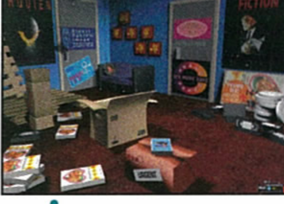
Depuis l'Apple Expo de septembre, Le jeu des Guignols est fourni en bundle avec tous les Performa. La version PC verra le jour en 96.

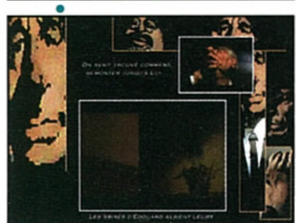
INTERET 85

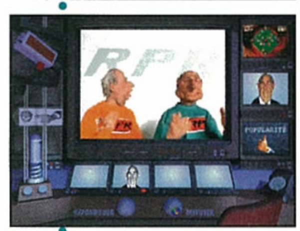
+ Toute l'interactivité maltraitée pas les Guignols de l'info...

– Il faut aimer les Guignols !

TECHNIQUE 90







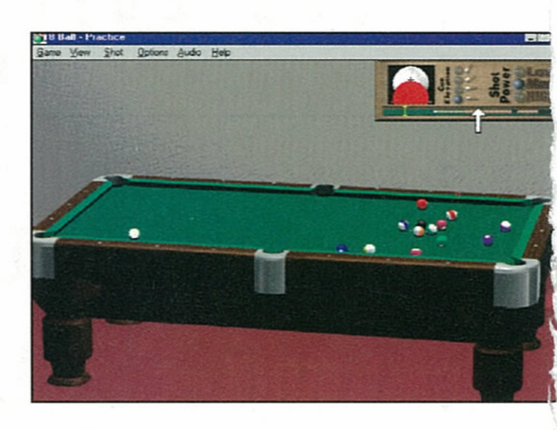


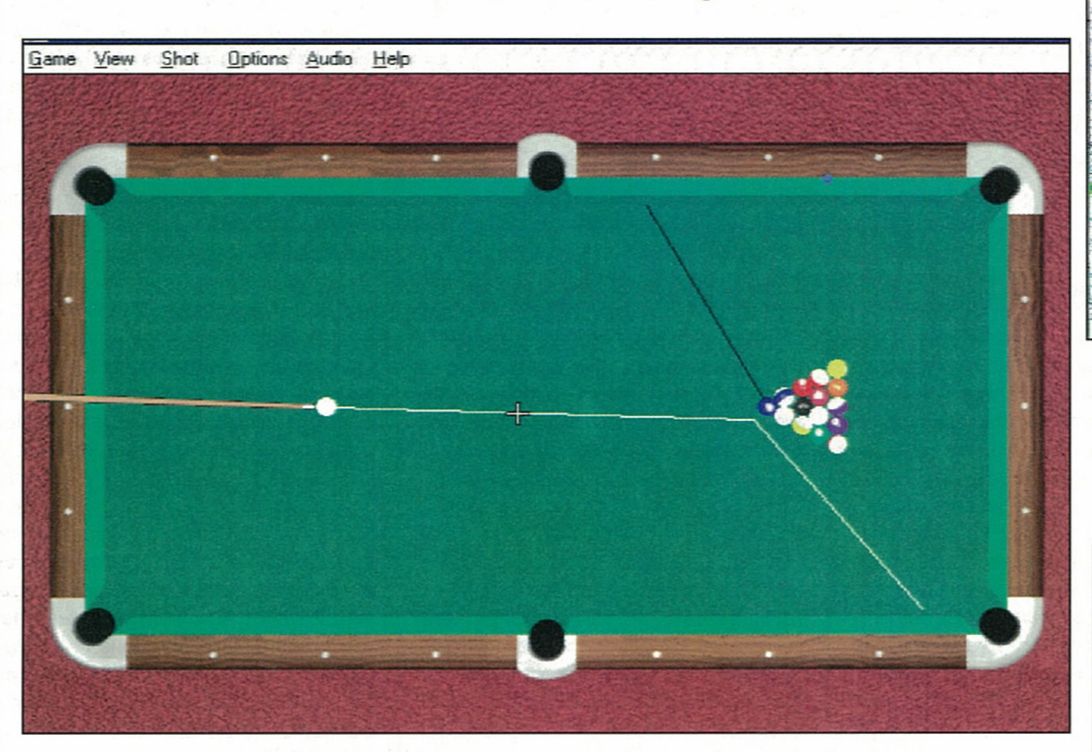
Pool Champion

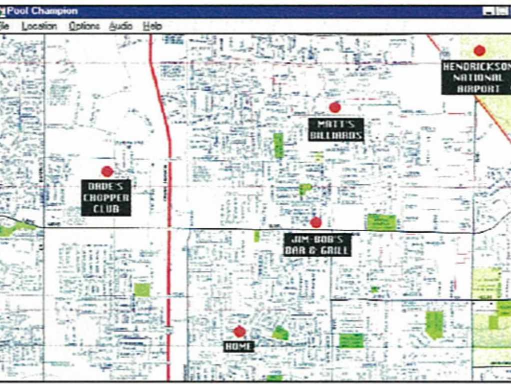
PC CD-ROM

Vient poopool, vient...

Après un jeu de la trempe de Virtual Pool, on devient exigeant, forcément. Champion Pool lui est hélas inférieur mais bénéficie d'un environnement riche et original.







Une carte affichée dans votre chambre vous permet de choisir un club de billard. Surveillez la date du calendrier car tous les premiers samedis du mois, des tournois locaux sont organisés.

LORD CASQUE NOIR



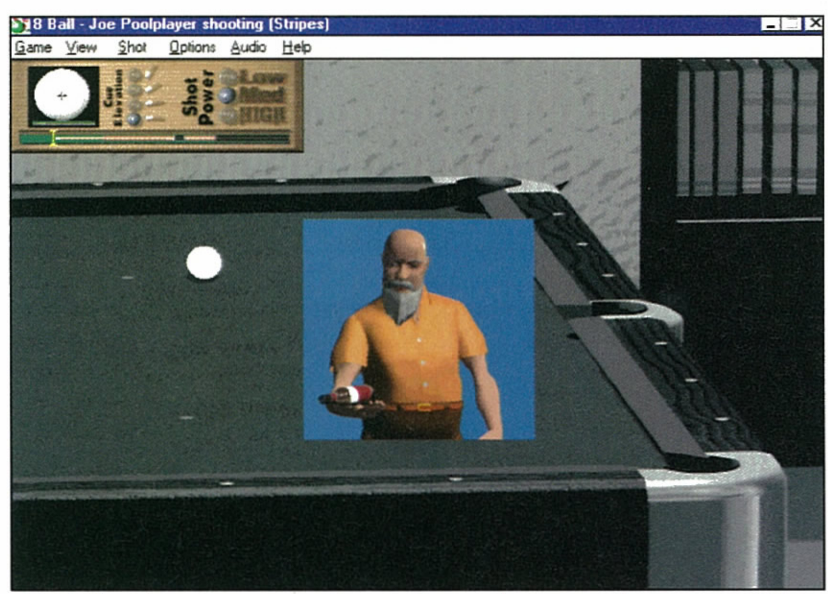
Le billard... voilà une activité relaxante. L'ambiance des salles, le bruit des billes qui s'entrechoquent, le murmure des joueurs discrets, rien de tel pour se changer les idées. Néanmoins, adapter ce genre de sport, s'il en est, sur un micro-ordinateur est loin d'être une tâche facile. Tout étant basé sur la perception et le touché, sa retranscription en bits lui ôte pas mal de son intérêt. Force est de constater que les tentatives de concevoir ce type de jeu ont été nombreuses, mais les réussites rarissimes. Virtual Pool en fait partie. Son concept de 3D évolué plaçant le joueur dans une situation très proche de la réalité lui a valu une excellente note dans Joystick. Champion Pool reprend une représentation 3D plus travaillée mais n'égale pas, et de loin, le soft Interplay.

3D et 2D. Quelle drôle d'idée !

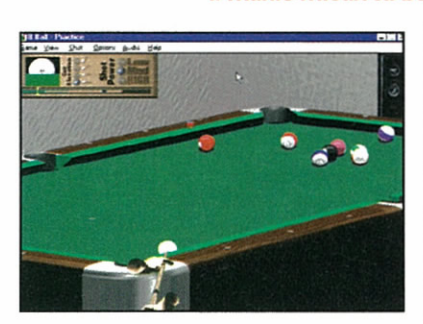
Il serait bon de préciser tout d'abord que le soft fonctionne sous Windows, ce qui ne permet pas un affichage ultra-rapide. La représentation 3D de la table prend donc un certain temps pour s'afficher. En fait, on ne peut pas la bouger degré par degré comme dans le jeu concurrent mais l'apercevoir sous une dizaine d'angles essentiels. En revanche, c'est bien plus beau avec des bords en bois et des décors plus détaillés. La partie "jeu" se déroule quant à elle en vue de dessus, comme l'immense majorité des billards d'ordinateurs. Après avoir orienté correctement sa queue... hum... la vue passe en 3D. Grâce à un panneau placé dans un coin de l'écran, il est possible d'effectuer quelques réglages subtils. Position de l'impact sur la boule pour créer des effets, quatre angles de frappe en hauteur et trois degrés de force. Le système de frappe s'apparente pas mal à celui des jeux de golf. En cliquant une fois, la queue (toujours sur le petit panneau) recule jusqu'à un deuxième clic indiquant la force de frappe. Ensuite, elle revient et il faut la stopper le plus près possible du repère, ce qui détermine la précision de votre coup. C'est joliment pensé. Le tir s'effectue et l'ordinateur adapte automatiquement l'angle en fonction du mouvement des boules.

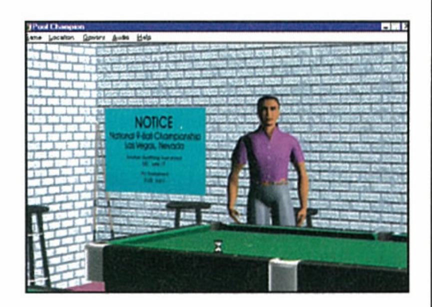
Des mouvements zarbis

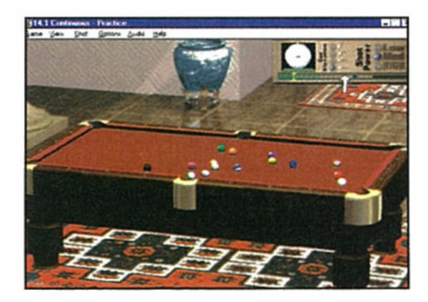
Tiens, ben parlons-en du mouvement des boules. Si leur trajectoire est a priori parfaitement correcte, leur rotation fait un peu pitié. Leur vitesse rotative est



Ce vieil oncle se propose gentiment de vous donner quelques cours. Hélas, il manie mieux sa bouteille que sa queue.







plus grande que leur vitesse linéaire, et le sens de la rotation n'est défini que par le premier rebond. J'ai vu de mes yeux vu la boule noire tournée dans le sens nord-sud alors que sa trajectoire était de l'est vers l'ouest. Oui Monsieur, j'ai vu ça moi, comme je vous le raconte. Et je vous ai raconté la fois où j'ai découpé des cubes avec Léo de Urlevan pendant la nuit ? Mais ça n'a rien à voir. Autre détail irritant bien que peu perceptible, la perspective des tailles n'est pas gérée. Ainsi, une boule proche de vous n'est pas plus grosse qu'une autre boule se trouvant à l'autre extrémité. Ce n'est pas dramatique, mais comparé à Virtual Pool (ben oui, encore lui !), c'est un peu léger et nettement moins pro. Il est pourtant un domaine dans lequel Champion Pool mérite toute notre attention. Les possibilités de jeu sont en effet très étendues. On compte pas moins de six variantes du billard américain (rotation, 9 balls, 10 balls...) et un jeu d'aventure. Oui, vous avez bien lu. En jouant dans divers bars de la ville et en vous inscrivant à des tournois, vous allez devoir affronter des adversaires inconnus et miser de l'argent pour vous payer le voyage vers Las Vegas où a lieu le championnat national. C'est bien fait, et l'idée est suffisamment plaisante pour trouver un réel intérêt à ce produit. Pour ce qui est de la bande-son, elle est plutôt bonne avec des bruits d'ambiance enregistrés dans de vraies salles et des tonnes de digits vocales de qualité, mais en anglais. Un faible niveau suffit pour comprendre. Pour conclure, si vous recherchez la simulation pure, vous devrez vous tourner vers Virtual Pool. En revanche, si les quelques défauts cités ci-dessus ne vous gênent guère, la partie aventure de Champion Pool est incontestablement originale et ajoute un intérêt certain.

EDITEUR : Mindscape• (16) 99 79 66 48 • **TEXTES ET VOIX** : VO, 1 à 2 joueurs, Config. mini. 486DX2 66, 8 mo, Windows 3.1 ou 95.

Si la 3D est bien présente à l'écran, les coups se définissent en 2D, ce qui est fort dommage. La partie "aventure" propose cependant une approche originale du jeu de billard.



Color Trilogy

PC CD Windows

Mortel

Ça a l'aspect d'un jeu, ça en comporte certaines caractéristiques, mais hélas on ne comprend pas grand-chose à ce qui se passe à l'écran.

MOULINEX

Tiens, si on faisait un jeu ? Allez hop, on colle plein d'images 3D (assez belles, ma foi !), on ajoute quelques animations et le temps de créer quelques liens permettant de passer d'une image à l'autre, on saupoudre le tout d'un peu de musique (de "moyen" à "moyen bien"). Ben non, c'est pas ça un jeu. Un jeu doit comporter un semblant de cohérence et être articulé autour d'un concept minimum. Ici rien de tel, et l'on se croirait revenu quelques années en arrière sur Macintosh, à l'époque où les premiers «jeux» sur CD-ROM pointaient le bout du nez. Le problème, c'est qu'entre-temps il y a eu Myst et compagnie. Alors que là, cliquer au petit bonheur, se déplacer avec une interface déplorable, c'est un peu raide. Certes, lorsqu'on arrive à choper un être vivant, il est possible de dialoguer, mais là aussi tout n'est qu'apparence : un questionnaire à choix multiple, c'est bien ; mais si les questions qu'il est possible de poser n'évoluent pas au fil du dialogue, on tourne en rond. Et puis techniquement, quelle idée de faire un jeu qui ne démarre qu'en 32 000 couleurs alors que le graphisme semble en comporter 256 ! Sympa 3D Studio, mais si vous ne sauvegardez pas la palette avec les images, les dégradés passent à la trappe. Mortelles couleurs, dites vous ?

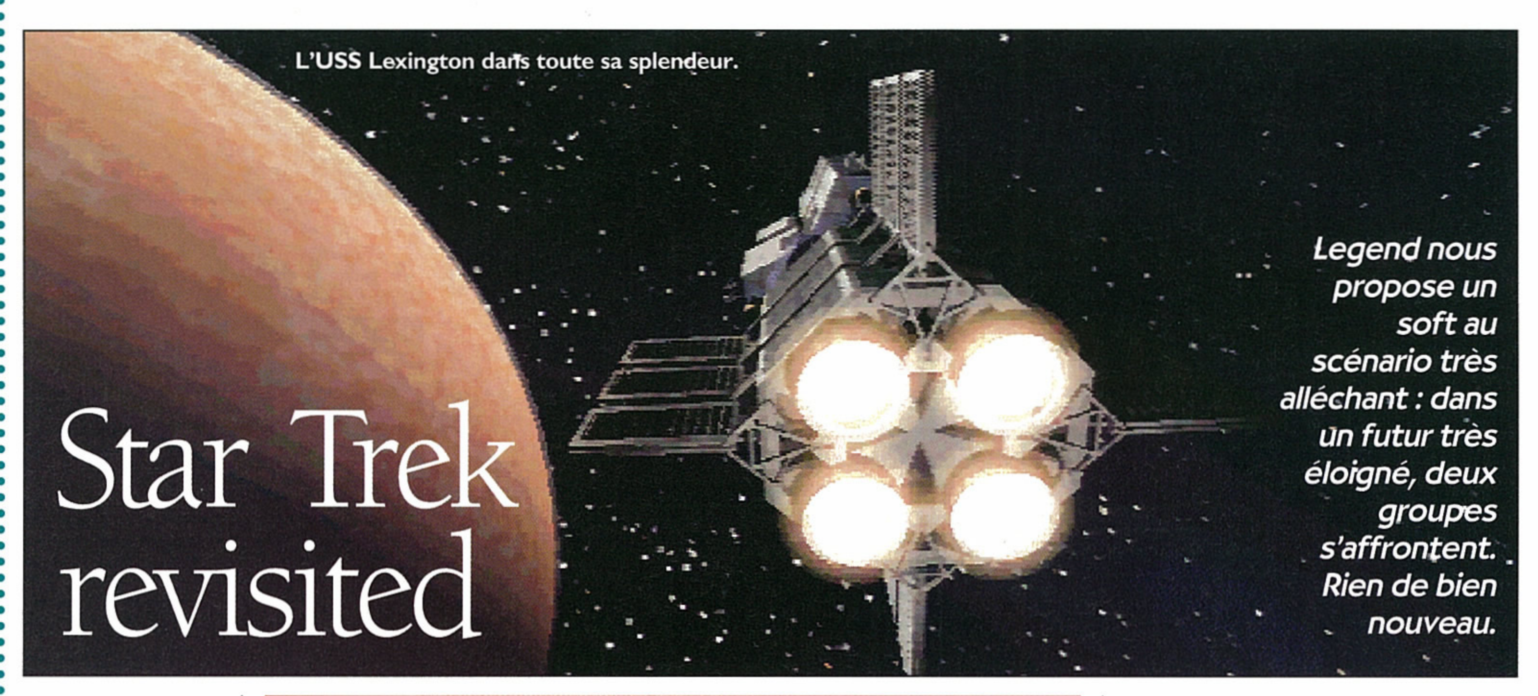
EDITEUR : Rolling Press Multimedia • **DISTRIBUTEUR** : Informatique Systeme France (1) 43 68 12 12 •**TEXTES VF**, 1 joueur, 486 66, compatible Windows 95

Bref, voilà un jeu qui aurait pu être intéressant mais qui est raté. Peut-être que la suite...

INTERET	10	TECHNIQUE	60

Mission Critical

PC CD-ROM



L'USS Lexington dans toute sa splendeur.

Legend nous propose un soft au scénario très alléchant : dans un futur très éloigné, deux groupes s'affrontent. Rien de bien nouveau.

Leo de Urlevan

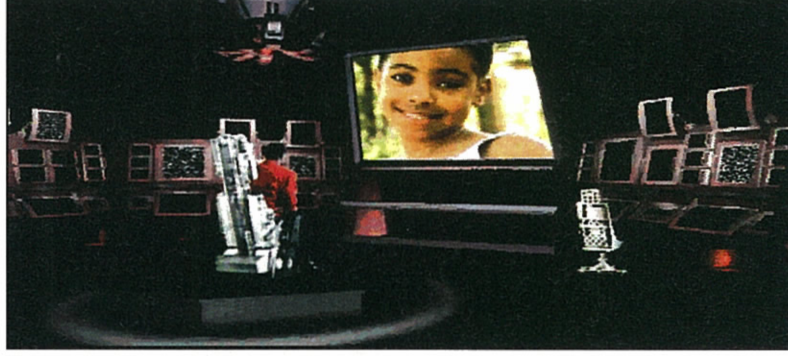
Notre aventure commence en plein XXIIIe siècle, à bord de l'USS Lexington, un vaisseau américain. Une lutte sans merci oppose deux peuples, celui des États-Unis et Nations-Unies et le reste du monde. Ces deux coalitions s'affrontent pour une raison philosophique : faut-il continuer à construire des robots ou pas ? Les Nations-Unies (rien à voir avec notre "ONU" actuelle) pensent que "oui", les Ricains "non". En effet, la science est devenue tellement poussée que la nouvelle génération de robots conçue sur terre est capable de se reproduire, d'avoir une intelligence propre, etc. En fait, ces robots ressemblent plus à des Aliens qu'à des machines, dans leur comportement, dans leur... raisonnement. Dans l'intro du jeu, un combat entre plusieurs dizaines de vaisseaux vous mettra dans une situation assez catastrophique. Vous êtes un membre de l'équipage du Lexington et vous devez effectuer une mission de routine ; malheureusement, une embuscade contraint le capitaine et son second à abandonner le vaisseau aux mains des ennemis. Ils évacuent donc l'équipage à bord d'une navette pour éviter que des dizaines d'innocents soient fusillés, et piègent le vaisseau d'une charge atomique. Ce plan serait merveilleusement bien conçu si vous ne vous étiez pas évanoui dans le vaisseau. En effet, dès la première charge, un gros truc vous tombe sur la tête vous rendant inconscient, et ce malgré la nécessité de désamorcer la bombe atomique. Au fur et à mesure de l'évolution du scénario, vous vous apercevrez que la bataille dans laquelle vous vous retrouvez n'est qu'un tournant d'une guerre qui a apporté une victoire décisive du côté du clan des Nations-Unies. Mais à quel prix ! La terre est devenue un immense champ de ruines. Pour changer cette destinée, vous devrez revenir dans le temps afin de modifier le passé et faire gagner le Lexington. Mais ça, c'est la fin. Si je dévoile un peu le suspense et l'intrigue, c'est pour une raison simple : ce jeu est très difficile, et c'est seulement vers la fin que le



Le capitaine et son second : Mickael Dorn et Patricia Charbonneau.



Lui, il n'apparaît pas dans le casting, il est figurant. Mais il sera content d'avoir sa tête dans un journal français. Vive le petit personnel !



La salle où le capitaine donne ses ordres. C'est vraiment "Star Trek", non ?

L'ingénieux plan du commandant a marché.

challenge devient intéressant ; mais pendant les premières heures de jeu, on s'ennuie un peu. On évolue un peu au hasard en actionnant des mécanismes qui ouvrent des portes, alors que le vaisseau est gigantesque.

Un nouvel épisode de Star Trek

Si l'on commence ce jeu sans avoir lu la documentation, on a des chances d'être autant déconcerté qu'en regardant pour la première fois les épisodes de "Star Trek, Next Generation" ou "Deep Space Nine". Pis ! Le vaisseau est tellement gigantesque, possède tellement de salles à visiter sur plusieurs étages que très vite on désespère un peu. Le scénario vous met dans la peau d'un homme qui connaît normalement parfaitement le vaisseau. Or, dans la documentation, il n'y a aucun plan du Lexington et les ordinateurs sont aussi étranges à utiliser qu'après une installation de Windows 95 sur nos machines actuelles. Ce n'est pas qu'il y ait des bugs, des plantages systématiques, mais les auteurs ont compliqué à souhait le design de chaque objet. À l'écran, c'est très beau mais trop bizarre, un peu comme dans un rêve. Tenez par exemple, cette nuit, j'ai rêvé que Joystick brûlait et que les pompiers nous demandaient de récupérer les ampoules et les modules alors que les flammes dévoraient les locaux ! Quels étaient ces modules ? Je n'en saurai jamais rien, car je me suis réveillé en sursaut alerté par un cri de ma femme qui a littéralement carbonisé des tartines grillées dans le toaster. Si j'ai parlé de "Star Trek" tout à l'heure, ce n'est pas un hasard, tout y fait vraiment penser ; il ne manque que la téléportation. Mickael Dorn, déjà. Cet acteur qui a joué le rôle de Worf dans la série "Next Generation" tient le rôle principal dans Mission Critical en interprétant le rôle du capitaine. La topographie des pièces du poste de pilotage rappelle fortement celle de l'Enterprise, un siège central, des ordi partout ainsi que de longs couloirs froids. Le scénario, qui apporte une dimension philosophique, y est certainement pour quelque chose. Néanmoins, on pourra reprocher quelques critiques à ce soft bien réalisé mais loin d'être novateur techniquement. Vous vous déplacez dans des décors en 3D en vue subjective, avec de nombreuses séquences vidéo, et vous interagissez sur des écrans fixes. Si l'ensemble est assez joli, on regrettera le fait de ne jamais rencontrer personne dans ces longs couloirs austères ; au bout d'un moment c'est un peu emmerdant. Mais ceci n'engage que moi, c'est la raison pour laquelle cette remarque n'intervient pas sur la note. Les déplacements 3D précalculés comme dans Buried in Time sont un peu lourds. Autant on avait l'impression d'assister à une véritable œuvre d'art dans "Alien", autant ils paraissent superflus ici, un peu comme si on avait eu envie de remplir trois CD pour mettre «Jeu sur 3 CD» en gros sur la boîte. Peut-être est-ce le fait de ne rencontrer personne qui fait que je n'aime pas ce type de déplacement ? Réponse au prochain jeu de ce type où il y aura un peu plus de monde. Je n'ai pas pu entendre les voix françaises, mais les voix américaines sont bien évidemment bonnes étant donné qu'elles appartiennent à des acteurs professionnels. Les musiques sont de bonne qualité et correspondent bien à ce qui se passe à l'écran. Fanatiques de S-F aux scénarios bien ficelés, louchez vers ce jeu qui vous fera passer de nombreuses heures de prise de tête avec des machines modernes. La fin du jeu est, elle, absolument passionnante.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Legend • DISTRIBUTEUR : Virgin : (1) 53 68 10 10 • TEXTES ET VOIX : en français • NOMBRE DE JOUEURS : 1 joueur • CONFIGURATION MINIMUM : 486 à 33 MHz, CD-Rom, compatible Windows 95

Un soft déroutant, déconcertant. On peut soit aimer, soit rester totalement indifférent sauf si l'on avance assez loin dans le jeu, c'est-à-dire là où l'intrigue devient passionnante. De toute façon, Mission Critical est à conseiller à tous les trekies .

INTERET 68

+
Durée de vie
De bons acteurs
Ambiance générale

–
On ne rencontre jamais personne
C'est difficile

TECHNIQUE 70

Dans cette salle, vous trouverez de nombreux objets pour réparer les dégâts subis par le Lexington, notamment en ce qui concerne son radar.



Anvil of dawn

PC CD-ROM

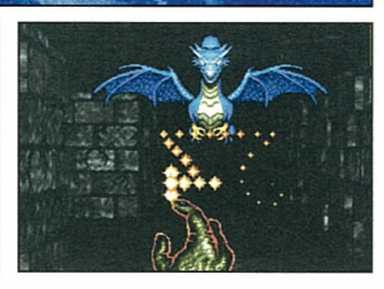
Architecture classique !

COOLIE

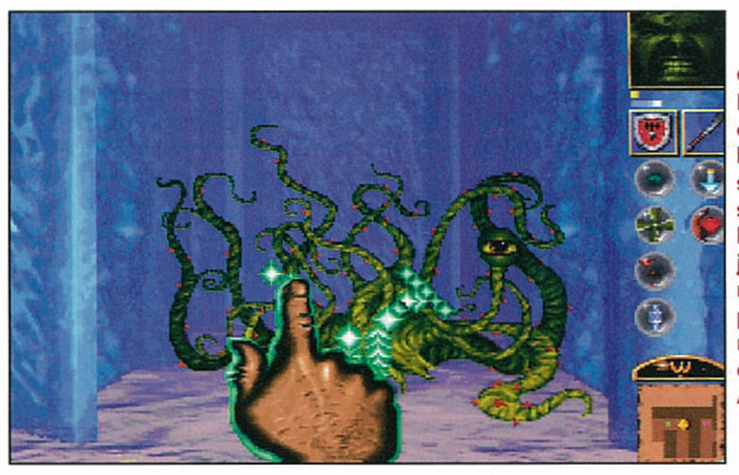
Sortir un RPG après l'ultra-médiatique StoneKeep peut apparaître pour beaucoup suicidaire. Pourtant, Dreamforge arrive à tirer son épingle du jeu dans un soft qui surpasse celui-ci sur certains points.







Après une floppée de softs tels que Ravenloft ou Menzoberranzan qui ont marqué la collaboration entre Dreamforge et SSI, force est de constater que ces développeurs étaient plus habitués au "moyen plus". Vous l'aurez compris, peut-être ont-ils atteint une certaine maturité (en tout cas, on l'espère) : Anvil of Dawn se démarque du lot. Ce n'est pas, encore une fois, dans l'originalité qu'il le fait mais dans la richesse. On retrouvera ainsi les mécanismes simples et ultra-classiques de la progression : clé, salle, monstre, coffre. Le tout bien sûr enrobé d'un brin de statistiques, de cartes et de magie. Sur ce point-là pourtant, il n'a rien à envier à Stonekeep qui lui aussi est à ranger dans la même catégorie (en dépit de ce qu'ont pu en penser quelques victimes du piège de la poudre aux yeux). Après une séquence d'intro plutôt moyenne, vous devrez choisir un héros (parmi cinq) pour partir sur la terre de Tempest et assaisonner un Warlord, le sempiternel méchant pas bô tout plein. Si les graphismes d'intro font plutôt peur avec l'apparition de couleurs fluo du plus mauvais goût, ceux-ci se voient nivelés vers le haut lorsque l'on pénètre dans le donjon. En utilisant un système de déplacements dans des décors pré-calculés, les concepteurs ont choisi la voie du classique.

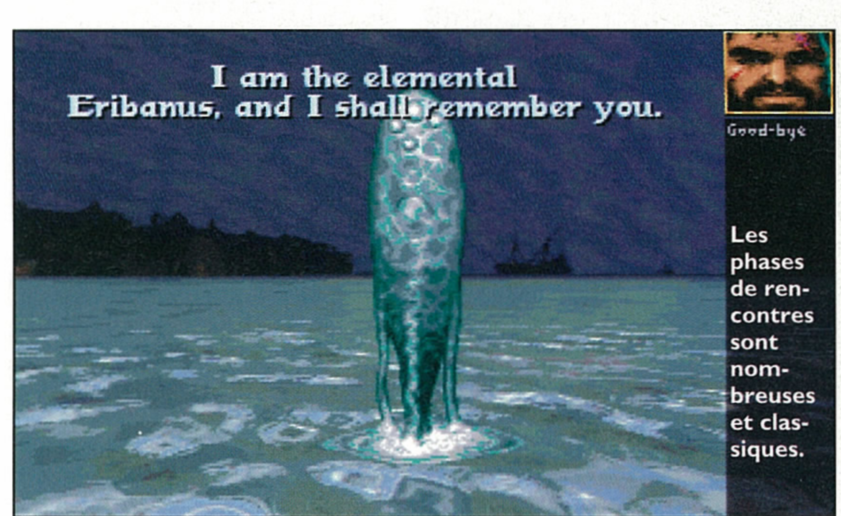


Que les Merlin en herbe se rassurent, la magie joue un rôle prédominant dans AOD.

Cependant, quelques scènes cinématiques viennent rythmer le jeu (notamment lors d'un accès à un escalier ou de l'accès à certaines portes). Elles deviennent courantes lorsque vous émergez à l'extérieur dans ce qui n'est pas sans rappeler les séquences de Dragon Lore. Vous l'aurez compris, le seul point noir du jeu provient de la qualité oscillante des graphismes. Alors que les décors sont magnifiques, les monstres et autres éléments (coffres, lits, meubles, trônes) sont plutôt moyens. Heureusement, peu à peu on s'habitue (sans trop se forcer puisqu'ils ne sont pas laids, il s'agit d'une question de style) et la variété des situations proposées fait que l'on arrive à ne plus s'en apercevoir. À l'image de leurs précédentes productions, Anvil of Dawn regorge de détails. Cette transcription passe par la prise en compte de nombreux détails techniques. Parmi ceux-ci, on retrouvera le niveau d'encombrements, le fait qu'il existe plusieurs écoles de magie, des montées de niveau qui s'accompagnent d'un choix pour améliorer telle ou telle caractéristique. Vous pourrez également consulter un livre où sont notées au fur et à mesure toutes les évolutions de l'aventure. Il en va de même pour les scrolls de magie consultés qui viennent automatiquement s'ajouter au livre de magie. Un "plus" tout de même puisque les sorts disponibles apparaissent à l'écran sous forme de boules animées. Ceci a pour mérite de rendre simple et rapide l'utilisation d'un sort (pour peu, bien entendu que l'on dispose du mana nécessaire). De plus, les sorts sont dans l'ensemble accompagnés par de très belles animations.

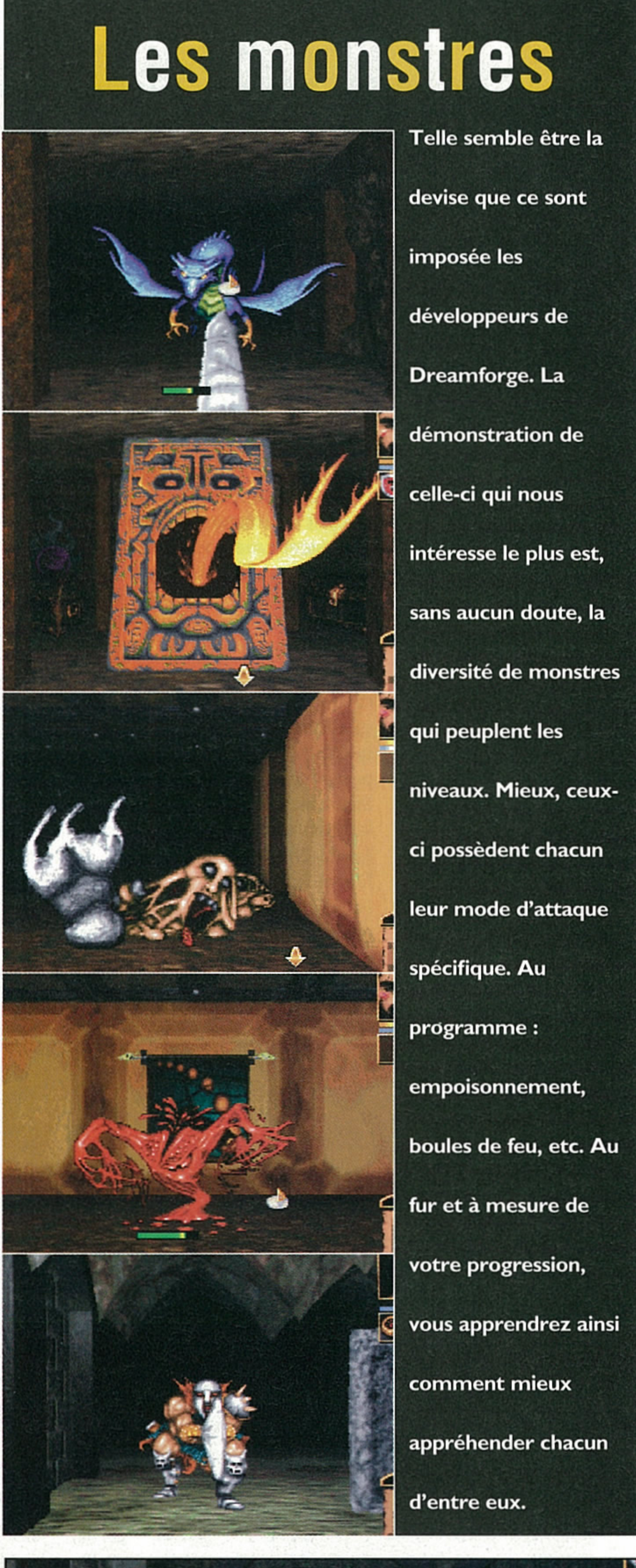
La philosophie du tout

Vous l'aurez remarqué, le mot qui revient le plus souvent ici est "animation". En fait, c'est un des points forts à mon avis d'Anvil of Dawn puisque sur ce plan il est complet. Des rochers circulent dans les couloirs pour vous écraser, alors que des pluies de feu n'attendent que votre passage ! Des sorts du plus bel effet se dégagent des murs. Bref, le jeu regorge de pièges et de mécanismes. Si l'on retrouve des téléporteurs, des plaques où il faudra poser des roches pour laisser une porte ouverte, il existe quelques originalités. L'exemple le plus démonstratif est sans doute ce passage avec deux allées et deux rochers déboulant de chaque côté. On se dit, sans doute, qu'il suffit de se précipiter dans le couloir perpendiculaire pour se pro-

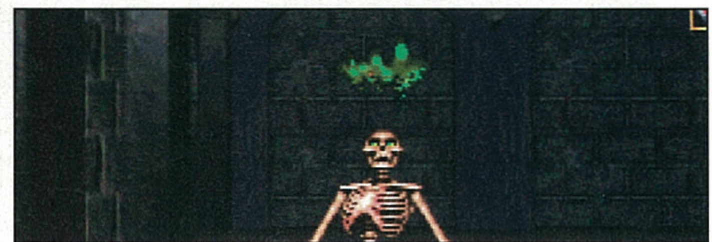


Les phases de rencontres sont nombreuses et classiques.

Les monstres



Telle semble être la devise que ce sont imposée les développeurs de Dreamforge. La démonstration de celle-ci qui nous intéresse le plus est, sans aucun doute, la diversité de monstres qui peuplent les niveaux. Mieux, ceux-ci possèdent chacun leur mode d'attaque spécifique. Au programme : empoisonnement, boules de feu, etc. Au fur et à mesure de votre progression, vous apprendrez ainsi comment mieux appréhender chacun d'entre eux.





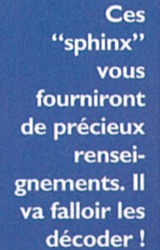
Une des premières destinations : la Black Lantern. Utilisez un sort pour réparer le pont.

téger. C'est chose faite, et vous découvrez qu'il s'agit en fait de plaques magiques vous poussant à l'extérieur en vous invitant à partager l'expérience étrange de devenir une bonne marmelade. Les rencontres elles aussi sont bien réalisées et surtout assez fréquentes. Elles vous donnent aussi droit à quelques animations. Certes, c'est ultra-classique, mais décidément cette réalisation efficace associée au nombre de détails, fait que Anvil Of Dawn est un bon soft. La question que l'on pourrait presque se poser est de savoir s'il est meilleur que Stonekeep. Franchement, si l'on excepte l'ambiance et les animations des monstres (globalement les graphismes), Anvil of Dawn le surpasse au niveau richesse (et je ne pense pas que les coûts de développement soient les mêmes). Ainsi retrouvera-t-on dans ce dernier une plus grande variété de monstres (quasiment deux ou trois nouveaux à chaque différent donjon).

...Pour une réalisation efficace

L'interface est elle aussi des plus exemplaire puisque simple à la prise en main et garnie d'une foultitude d'options. Seul l'inventaire n'a pas fait l'objet de cet effort puisque l'on doit se contenter de ranger à un endroit les objets que l'on récolte. Autant dire que cela devient catastrophique une fois que l'on est un peu avancé dans l'aventure. Pour le reste, les mordus de RPG y trouveront largement leur compte puisque, comme je l'ai déjà souligné, tout est présent (ou presque). Manque de bol, on se retrouve là devant un soft ultra-classique, à la réalisation efficace et très complet. On se rend compte tout de suite que là où le bât blesse, c'est pour l'ambiance : Anvil of Dawn n'est sur ce point pas vraiment à la hauteur de StoneKeep. De plus, le fait que l'on se reporte quasiment tout le temps à la carte témoigne du côté répétitif de ce soft. Une linéarité qui n'est pas, hélas, aussi masquée que dans le produit d'Interplay. Heureusement, la cote d'Anvil Of Dawn remonte dès que l'on s'aperçoit de la taille des plans. La durée de vie est impressionnante. Quant à la difficulté, il n'est pas aisé de la juger puisque si certains passages sont des plus faciles, d'autres nécessitent l'emploi de mécanismes. Elle est dans l'ensemble bien dosée, et sur ce point, les avis seront partagés. Mais, après tout, cela n'est-il pas la preuve d'un bon dosage ? Pour ma part, je dirais que s'il avait été un tantinet plus relevé, ça n'aurait pas pu lui nuire ! Bref, Dreamforge nous a concocté là, sans doute (avec The Summoning), son soft le plus abouti. Le nombre de détails et la prise en compte de nombreuses statistiques ne peuvent laisser indifférents les inconditionnels. Surtout que l'on retrouvera entre autres des reliques et toute la panoplie imaginable pour un soft de ce type, de super-séquences cinématiques lors des déplacements en extérieur, une grande variété de monstres et une pagaille d'animations. Anvil of Dawn est sans aucun doute un excellent choix pour peu que l'ambiance et le côté répétitif ne soient pas pour vous les priorités absolues. Ceux qui aiment le détail et la variété seront servis.

EDITEUR : New World Computing • **Distributeur** : Ubi Soft (1) 48.18.50.00 • **CONFIG** : 486DX33 8 Mo • **NOTICE** : V.O. (V.F. ensuite) • **DISPONIBLE** : courant janvier.

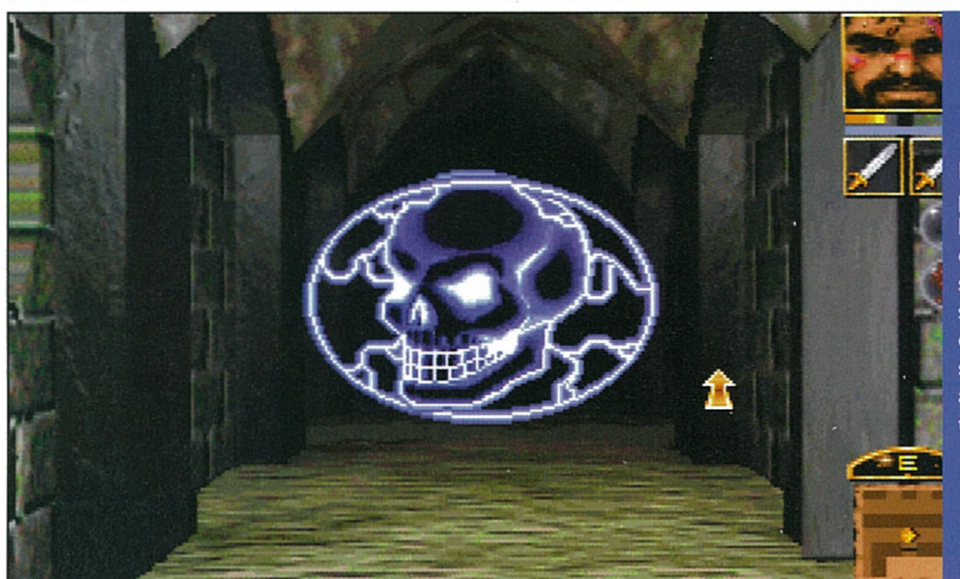


Ces "sphinx" vous fourniront de précieux renseignements. Il va falloir les décoder !





Rien de tel qu'un sort bien placé pour réduire à néant ces monstres.



Preuve par l'image, certains sorts sont dotés de superbes animations.



INTERET	78
+ Taille des cartes Séquences cinématiques extérieures Complet pour le rôliste	
– Graphismes inégaux Côté répétitif	
TECHNIQUE	76

Anvil of Dawn est une excellente alternative pour tous les mordus de jeux de rôles. Extrêmement riche au niveau variété de monstres, détails, sorts, il fera passer de bons moments aux aficionados et aux autres.

Grand Prix Manager

PC CD-ROM

Une formule qui marche



Les amateurs de Formule I que vous êtes peuvent se réjouir. Gérer une écurie de Formule I n'aura plus aucun secret pour vous. De l'embauche de personnel jusqu'au merchandising, tous les aspects sont abordés. Mais gare à la faillite, une entreprise de ce type coûte souvent plus qu'elle ne rapporte.

LORD CASQUE INTEGRAL

En attendant FI Grand Prix 2 qui n'en finit toujours pas d'être repoussé, pourquoi ne pas s'intéresser aux coulisses de la FI ? Combien ça coûte, qui fait quoi, quels sont les paramètres de réglage optimum des voitures, faut-il acheter tel brevet ou faire soi-même les recherches, est-il raisonnable d'emprunter, quelle assurance prendre pour les pilotes... ? Autant de question auxquelles il va falloir répondre.

Plus complet que ça, tu meurs !

Après une installation rapide sous Windows, le programme vous invite à choisir une écurie. Quatre joueurs humains peuvent participer mais un minimum de 13 écuries est requis (26 voitures au total). Selon le type de jeu choisi, vous reprenez une écurie existante ou créez la vôtre. Il existe différents niveaux de difficulté apportant une aide plus ou moins importante de la part de l'ordinateur. Si vous reprenez une écurie, vous disposez d'une infrastructure : tous les postes nécessaires sont déjà pourvus. Notez que ce sont les vrais noms, tant au niveau des employés qu'à celui des sponsors où des pilotes. Si au contraire vous créez votre propre écurie, il va falloir embaucher du monde, signer des contrats avec les motoristes, les fabricants de pièces détachées, souscrire une police d'assurance, etc. Très franchement, mieux vaut commencer avec Benetton ou Williams, vous verrez déjà que c'est loin d'être facile. Admettons que ce soit ce que vous ayez choisi. Pour le premier Grand prix de la saison, vous devez modifier les réglages des voitures parmi une vingtaine de paramètres. En fait, les réglages aussi pointus que la garde au sol, l'empattement, l'inclinai-

Entre chaque course, vous n'aurez pas le temps de faire beaucoup de modifications. Pensez à modifier les ailerons.



Quelques animations télé apparaissent de temps à autre.



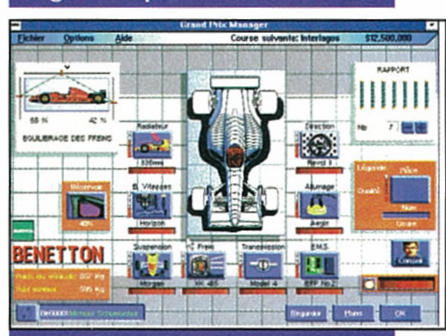
Des tableaux de bord vous permettent de gérer facilement la production, de répartir les tâches et de contrôler le rendement.



Sans sponsors, pas d'argent. Le prix varie selon les les emplacements libres.



En début de saison, le présidents, de la FIA vous indique quels seront les changements de règlement pour l'année suivante.



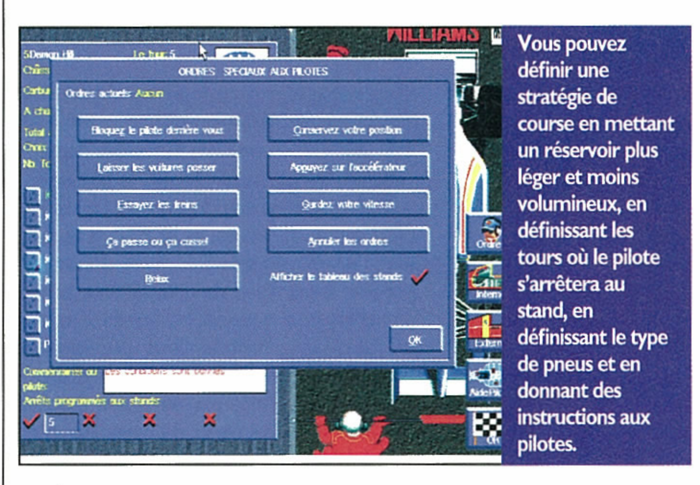
Dans les réglages internes, il est dommage que l'étalonnage de la boîte ne soit pas plus précis.

son des roues sont transparents et laissés à la charge des mécanos. Vous vous occupez plutôt de choisir les organes vitaux de la voitures, internes et externes. Dans des phases avancées du jeu, vous pourrez fabriquer vos propres pièces à moindre coût et entamer des recherches sur une nouvelle coque et de nouveaux organes. Toutes les modifications apportées peuvent être testées par l'un de vos pilotes. Plus vous tournerez, plus vous ferez de progrès. Mais gare aux coûts ! Dans ce genre de discipline, tout est cher. Il va donc falloir attirer les sponsors en donnant des ordres à vos commerciaux. Mais les sponsors sont attirés par les résultats, et les performances dépendent de vos ressources financières... La phase d'action se résume à une vue aérienne du circuit. Vous pouvez envoyer des messages au pilote, obtenir des infos télémétriques et tout le tintouin sur les perfos. Si le cœur vous en dit, vous pouvez même définir la stratégie de course en définissant les arrêts aux stands, le type de pneus à utiliser et même modifier des réglages à la dernière minute. Pour vous aider à gérer tout ce bazar, votre bureau est équipé d'un modem connecté à Internet et grâce auquel vous pouvez consulter votre courrier. Vous serez par exemple prévenu par votre assistante que le contrat du chef concepteur arrive à terme et qu'il va falloir le remplacer. Il faut s'y prendre à l'avance car les hommes talentueux sont très convoités. Pensez à faire des propositions rapidement. Parmi les autres possibilités du jeu, on peut citer la construction de ses propres laboratoires et unités de fabrication, le rachat ou l'échange de la technologie des autres écuries, la production de produits publicitaires (calendriers, casquettes...), le suivi commercial... il faudrait en fait plus de quatre pages pour vous décrire le jeu tant il est complet. Du côté de la technique, la présentation est sobre et bien faite. On navigue assez facilement d'un menu à l'autre, et le graphisme est plus que suffisant. Seule la partie course aurait mérité plus de soin avec une animation un peu plus fluide, mais ce n'est vraiment qu'un détail. Les sons enregistrés sur de vrais circuits et qui sont joués à partir du CD donnent au jeu un réalisme encore plus évident. Les musiques sont, quant à elles, de qualité plus ou moins bonne selon les morceaux. Quoi qu'il en soit, Grand Prix Manager est un excellent produit, bien ciblé et d'une durée de vie très grande.

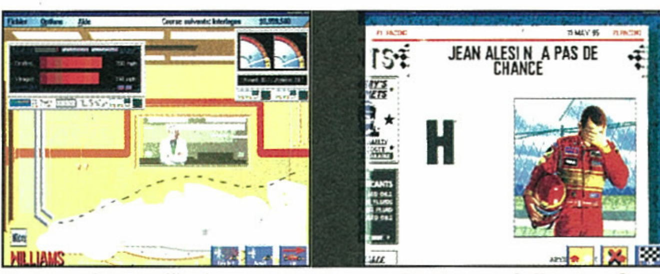
EDITEUR : Microprose • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX : VF • NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4 joueurs • CONFIG. MINI. : 486 DX, Windows 3.1 • COMPATIBLE : Windows 95



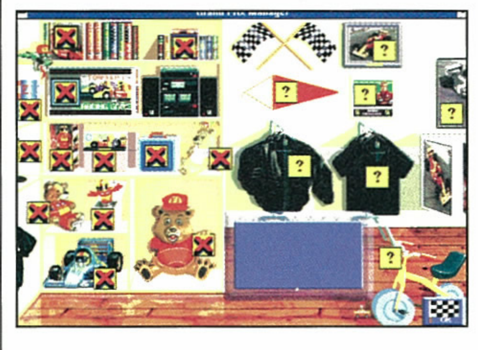
La course se déroule sous vos yeux. Vous pouvez donner des ordres ou influencer vos pilotes avec des instructions telles que : "Ne tenez pas compte de l'usure des pneus", "Bloquez les voitures qui sont derrière"...



Vous pouvez définir une stratégie de course en mettant un réservoir plus léger et moins volumineux, en définissant les tours où le pilote s'arrêtera au stand, en définissant le type de pneus et en donnant des instructions aux pilotes.



La soufflerie C'est pas réaliste, ça ?



L'une des plus complètes et des plus intéressantes simulations économiques du moment. Un must, surtout si vous aimez la F1.





Rise of the robots

CDI

Bras de fer

LORD CASQUE NOIR

Déjà édité sur un grand nombre de machines, Rise of the Robots met en scène des combats entre différents types de robots. Le graphisme est entièrement réalisé en images de synthèse, ce qui fait d'ailleurs la particularité de ce programme. Grâce à ce procédé, la matérialisation des robots est quasi parfaite, mais leur taille sur l'écran ne permet pas d'en distinguer tous les détails. Si l'animation est à l'évidence très correcte compte tenu des capacités du CDI en ce domaine, c'est au niveau de la jouabilité que ça cloche vraiment. Le nombre de mouvements est très limité, et le jeu ressemble plus à une bataille aléatoire qu'à un combat bien construit. Reste qu'à deux joueurs, c'est assez rigolo. La présentation du soft est agréable, et c'est bourré de séquences 3D. Il n'en demeure pas moins qu'il faut vraiment être en manque de ce type de produit pour accrocher.

EDITEUR : Philips (1) 47 28 51 00 • TEXTES ET VOIX : VO • NOMBRE DE JOUEUR : 1 ou 2



Un jeu techniquement correct mais à la jouabilité médiocre.

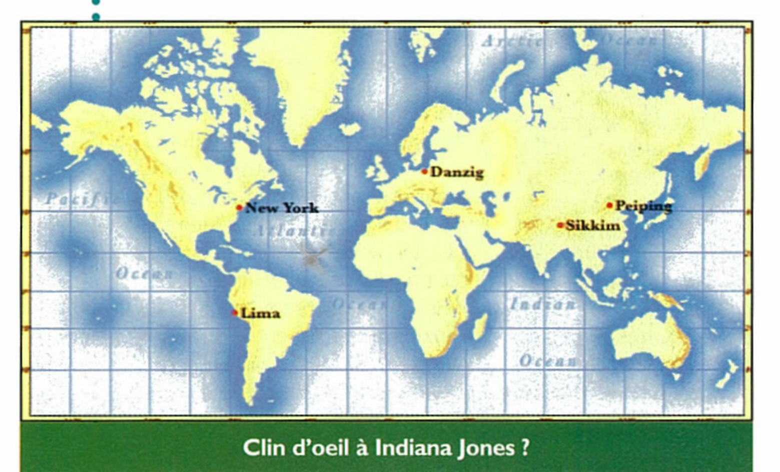
L'énigme de Maître Lu

(THE RIDDLE OF MASTER LU)

PC CD-ROM

Jetez-vous dans la gueule du Lu !

Voilà vraiment le jeu d'aventure dans sa parfaite définition. Faut-il qu'un jeu soit original pour être bon ! C'est le cas de ce soft, servi par une réalisation fabuleuse et une technique impeccable. De quoi rester scotché des heures et des heures.



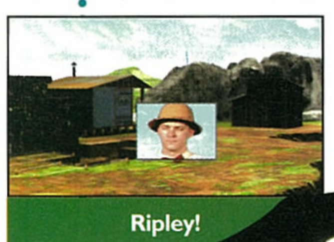
Clin d'oeil à Indiana Jones ?

LÉO DE URLEVAN

Voilà un test que j'attendais depuis longtemps. Depuis la preview réalisée dans Joy, en fait. Le résultat s'avère un succès, et hormis la technique employée que l'on savait déjà très propre, le scénario va lui aussi en attirer plus d'un, quel que soit le côté par lequel on l'abordera. Parlons, dans un premier temps, du côté historique : le premier empereur de Chine s'ennuyait car il possédait le droit de vie et de mort sur ses sujets (c'est vrai que ça doit être lassant en fait de tout posséder et tout diriger). Il s'appelait Qin. Sa seule préoccupation était de trouver un élixir de jouvence afin que sa vie dure plus longtemps. Il délégua donc son fidèle serviteur à cette tâche pour le moins insolite. Ce dernier était le maître Lu, un homme cultivé qui partit ainsi à l'exploration du monde pour trouver n'importe quel produit qui ressemblât à ce fameux élixir. La mission, vous en conviendrez, était irréalisable, et Lu revint annoncer son échec à son maître. Avait-il mit trop de temps pour revenir ? Les trains et les métros étaient-ils en grève ? Toujours est-il qu'à son retour, Qin était mort. Afin de pallier à l'échec de sa mission, il fit un humble cadeau à l'empereur : il lui fit construire un tombeau soi-disant



L'envers du décor.

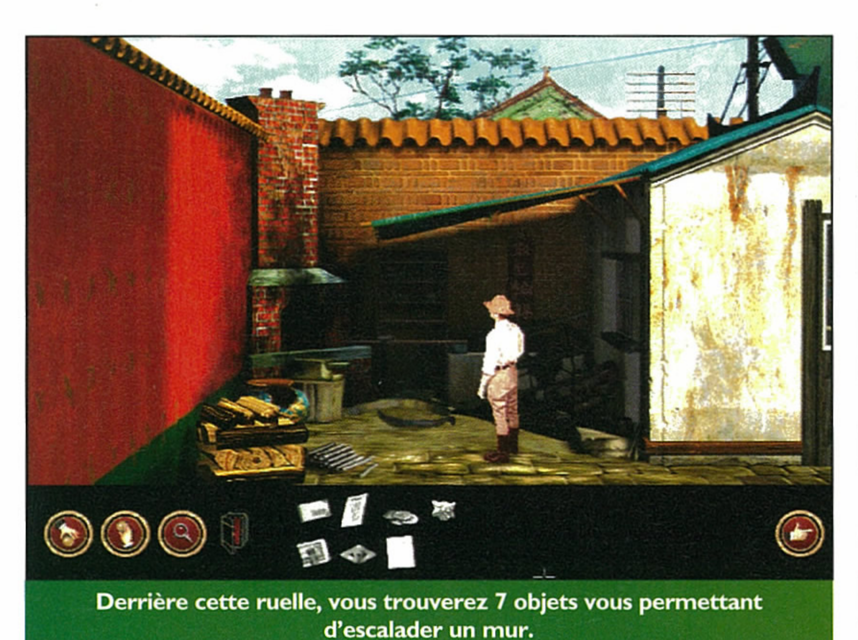


Ripley!



Votre première action consistera à capturer un serpent.

La prise d'un objet le met aussitôt en évidence. L'écran de jeu passe en noir et blanc et vous pouvez examiner de plus près l'objet en question avec un gros plan.



Derrière cette ruelle, vous trouverez 7 objets vous permettant d'escalader un mur.

Dans les agences de voyages, vous pourrez prendre un billet d'avion ou envoyer vos objets précieux dans votre musée.



Dans ce labo, ce n'est qu'après de nombreuses actions qu'un passage secret s'ouvrira.

inviolable. Et c'est là que vous intervenez avec une des autres facettes du scénario, pas vraiment historique mais faisant référence à des personnages réels. Vous incarnez Ripley, un Américain ayant existé dans le siècle présent. Il fut animateur de radio, de télé mais fut avant tout un aventurier qui arpentait sans cesse le monde à la recherche d'objets insolites. C'est dans cette optique que notre nouveau héros va parcourir le globe afin de pénétrer dans le tombeau de Qin. Mais avant d'y arriver, il devra résoudre de nombreux problèmes. Par exemple, au début de l'aventure, notre nouvel héros est fauché, mais possède un musée avec quelques attractions bas de gamme. Au cours de son aventure, il en trouvera d'autres qui lui permettront de meubler cet endroit et ainsi d'attirer des clients. Ceci serait sans intérêt s'il n'avait pas besoin de sous pour parcourir le monde. Eh oui, Ripley étant son propre chef, il ne pourra pas faire de note de frais, et c'est dans des pays fort éloignés qu'il trouvera un timbre rare ou une tête réduite par exemple. Ces objets attireront plus de clients, il pourra ainsi avancer plus loin dans sa quête en ayant plus de sous. Ce genre de trouvaille est intéressante car on peut s'apercevoir si l'on est sur la bonne piste ou pas, et cela ajoute un plus à l'intérêt du jeu. Mais attention, certains des objets que vous pouvez exposer vous servent dans le cadre classique d'un jeu d'aventure : vous devrez donc faire le bon choix. Les pérégrinations du héros l'amèneront en Chine, en Allemagne, sur l'île de Pâques, au Pérou et dans d'autres contrées toutes aussi intéressantes les unes que les autres à visiter. Car c'est une véritable visite guidée d'un musée mondial à laquelle on participera.

Beau et clair

Dès les premières images, on est frappé par la finesse du graphisme, et l'incrustation des personnages semble parfaite. En effet, ces derniers ont été filmés sur fond bleu puis placés dans des décors qui possèdent une certaine profondeur. Ce procédé permet de les détourer plus facilement pour ensuite les incruster dans les décors. Bien souvent, avec ce type de procédé, les contours des personnages sont un peu foirés comme dans Phantasmagoria, mais ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. Dans ce jeu, c'est vraiment la première fois que les détourages sont aussi bien faits. Pas de pixels baveux, pas un seul. De plus, les animations des personnages ne jurent pas avec le reste de l'environnement, tout s'insère parfaitement sans aucun défaut d'éclairage, sans différence de palettes monstrueuses persos/décors. En fait, ils ont été retravaillés dans ce but. Ça se voit sur l'écran où on en vient à oublier que les personnages ont été digitalisés. Bref, vous l'aurez compris et vous le constaterez avec les images qui illustrent ce test, tout est très joli. Mais ce n'est pas tout ! L'ambiance a été particulièrement travaillée, ne serait-ce qu'au niveau du fond sonore ; les petits gazouillis d'oiseaux, le vent, un brouhaha de voix et plein d'autres choses du même acabit sont audibles dans tous les endroits. J'ajouterai aussi que les lieux dans lesquels vous passerez ont bénéficié d'une recherche d'authenticité au niveau de l'architecture, tous les bâti-



REMARQUES

Avec la version américaine commerciale, j'ai pu constater un problème de souris. Après avoir ouvert la cache secrète, mon curseur n'arrivait pas à détecter le bouton. J'en ai parlé à l'éditeur, ce problème sera théoriquement corrigé dans la version française.

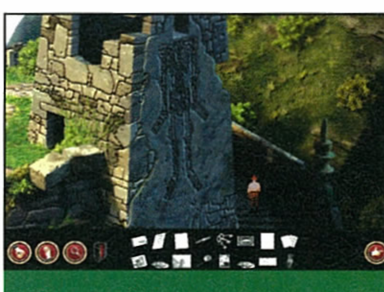



Vous aurez reconnu l'endroit...


Un rocher peut en cacher un autre.

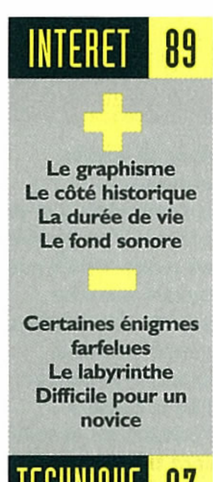

Ça n'y ressemble pas mais c'est un labyrinthe.

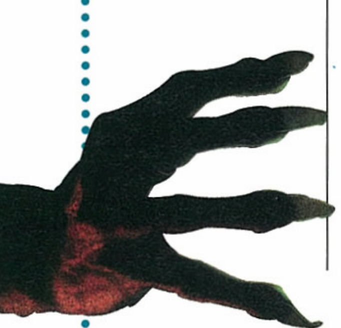

Les décors sont vraiment magnifiques. Il faut savoir que cette cascade est animée.


Un crâne lumineux est encastré dans le renfoncement de ce mur.

Ripley


Dans le musée de Ripley, on trouve de nombreuses photos de personnes dont certaines particularités physiques sont proprement déconcertantes. Cet homme qui s'enfonce un clou dans le visage, ces femmes dont les genoux ressemblent à des têtes de nouveaux-nés ou cette homme faisant la grimace la plus horrible qu'il m'ait été donné de voir. Toutes ces déformations, ces bizarreries de la nature ont été présentées au show que Ripley animait à la télévision : "Believe it or not !" (croyez le ou pas). C'est un peu l'équivalent d'"Incroyable mais vrai".

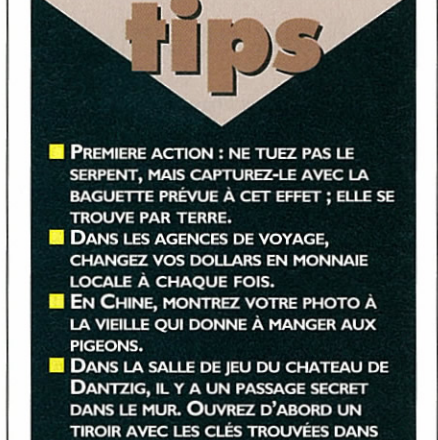




ments, tous les palais dans lesquels vous serez amené à passer ont vraiment existé. Et ça, ça ne fait que renforcer l'intérêt du jeu.

Une durée de vie conséquente mais...

Tout se passe comme dans un jeu d'aventure traditionnel : un inventaire, des objets à utiliser les uns sur les autres, des déplacements à effectuer et un scénario à suivre. Vous vous apercevrez après plusieurs heures de jeu que si vous ne traînez pas vos guêtres en Chine, vous venez d'arriver en Allemagne, à Dantzig ; mais je doute fort que vous ayiez été plus loin car il existe un passage obligatoire dans le château qui est extrêmement difficile. Logique quand on l'a effectué en entier, mais vraiment très déconcertant quand on l'aborde au début. En tout, on doit effectuer une vingtaine d'actions dans la même pièce, et celles-ci ont un rapport étroit avec la chimie. Je m'en suis sorti parce que j'ai fait première S, c'est vous dire si c'est pointu. Euh... bon d'accord, je l'ai triplé et ça ne m'a pas servi du tout car j'ai oublié les 9/10e de ce que j'y ai appris. Donc c'est réalisable, mais dur. Plus tard, vous aurez un autre endroit hypradur : un labyrinthe ; je déteste les labyrinthes : c'est inintéressant, ça ajoute une durée de vie à un jeu avec peu de belles nouvelles images, et on y passe des heures pour trouver un seul objet. Souvenez-vous de Kyrandia 2 ! Une horreur. Enfin, y a toujours moyen de jouer comme un bourrin et de sillonner chaque salle à la recherche d'une sortie. Mais là, non ! Avant d'entrer dans chaque salle, il faudra tirer sur une corde pour allumer la lumière, ce qui ralentit considérablement la progression ; et évidemment, chaque salle possède le même graphisme, hormis ces deux phases de jeu – et encore, la première décrite n'est pas un drame. C'est difficile mais jouable et intéressant : ce soft reste sans conteste un des jeux d'aventure les mieux réalisés du moment.


tips

- PREMIERE ACTION : NE TUEZ PAS LE SERPENT, MAIS CAPTUREZ-LE AVEC LA BAGUETTE PRÉVUE À CET EFFET ; ELLE SE TROUVE PAR TERRE.
- DANS LES AGENCES DE VOYAGE, CHANGEZ VOS DOLLARS EN MONNAIE LOCALE À CHAQUE FOIS.
- EN CHINE, MONTREZ VOTRE PHOTO À LA VIEILLE QUI DONNE À MANGER AUX PIGEONS.
- DANS LA SALLE DE JEU DU CHATEAU DE DANTZIG, IL Y A UN PASSAGE SECRET DANS LE MUR. OUVREZ D'ABORD UN TIROIR AVEC LES CLÉS TROUVÉES DANS LE MEUBLE, CONSTATEZ QU'IL MANQUE L'AS DE PIQUE ET PASSEZ VOTRE SOURIS SUR LE MUR ; MAIS REGARDEZ LA REMARQUE.

EDITEUR : Usgold (1) 41 06 96 70 • TEXTES ET VOIX : français, 1 joueurs, config : 486 DX 2 • COMPATIBLE WINDOWS : oui •

Un bon gros jeu d'aventure comme on les aime avec des points positifs assez rares dans ce type de soft, notamment l'architecture reconstituée, le scénario extrêmement fouillé, les fonds sonores omniprésents...

LOCUS™

Les arènes du futur

LOCUS c'est l'ultime jeu multijoueur en réalité virtuelle • 3D en temps réel • Effets sonores numérisés en 16 bits • Jeu en réseau jusqu'à 9 joueurs • Supporte tous les types de casques virtuels

Disponible pour PC CD-ROM et Mac CD-ROM



















Distribué par Virgin Interactive Entertainment : 233, rue de la Croix Nivert - 75015 Paris - service consommateur - tél : 53 68 10 00

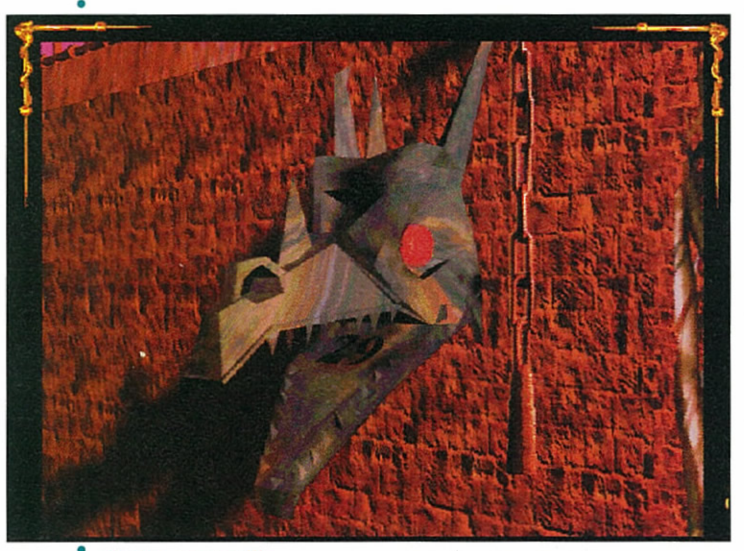
Shivers

PC CD-ROM

Esprits vs matière grise



Que les fanatiques inconditionnels des énigmes en tout genre se rassurent, les éditeurs ne les ont pas oubliés. Avec "The llth Hour" testé dans ce numéro, voici deux produits qui raviront les matheux et les curieux qui, depuis Jewels of the Oracle, étaient un peu délaissés par les éditeurs.



Cette gargouille n'est autre qu'une boîte aux lettres qui vous donnera le code d'accès à votre première énigme.



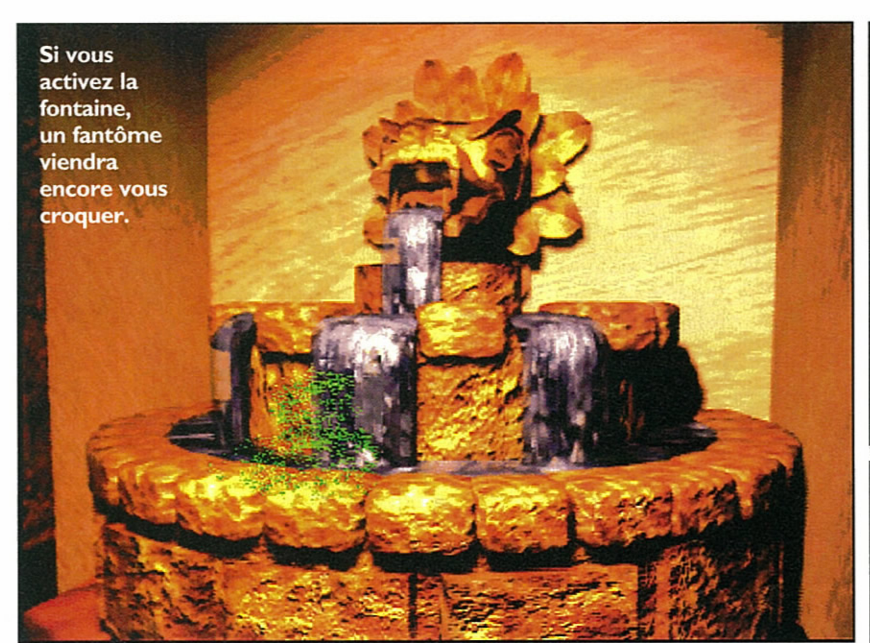
Derrière ce vase, un des six symboles dont vous devrez noter la couleur.

LÉO DE URLEVAN

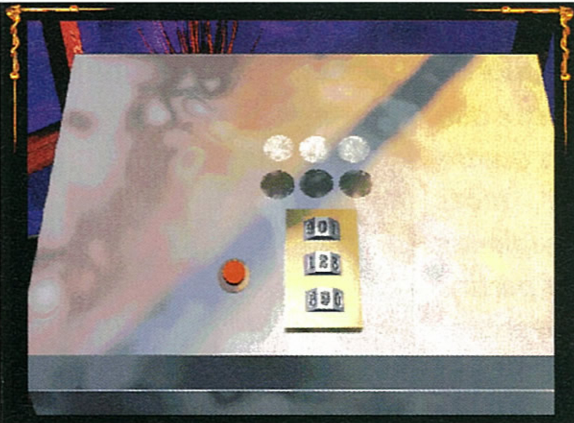
Notre histoire commence près d'un musée hanté où un groupe de jeunes gens décident de pénétrer pour animer une de leur soirée particulièrement monotone. Si le scénario est aussi poussé, sachez que Roberta Williams est derrière ce projet en tant que consultante, mais bon... elle est là et on l'aime bien notre Roberta, hein ! Une fois entré dans le parc, vous devrez pénétrer dans le musée proprement dit, et cette tâche ne se fera pas sans mal. C'est véritablement dans ce lieu que votre mission deviendra intéressante. Vous vous apercevrez de deux choses : des fantômes vous attaquent en cliquant à certains endroits, vous faisant ainsi perdre votre précieuse énergie, et des jarres libèrent des âmes prisonnières. Le but du jeu sera de libérer ainsi dix prisonniers, dans tout le musée. Au cours de votre aventure, vous en apprendrez un peu plus sur l'ancien propriétaire des lieux ; c'était un farfelu bien entendu, qui faisait de nombreux voyages tout autour de la terre. Au cours de ses déplacements, il cherchait des objets ayant trait au surnaturel. C'est en Amérique du Sud qu'il trouva des poteries et les ramena dans son musée. De retour au pays, les poteries s'ouvrirent et libérèrent les êtres démoniaques que vous devrez remettre dans leurs contenants initiaux. Mais ce ne sera pas aussi simple qu'il y paraît. En effet, l'ouverture de certaines portes se fera par la résolution d'énigmes aussi diverses que celles de The 7th Guest ou Jewels of the Oracle. L'intérêt de ce jeu est qu'il est véritablement un mélange entre le jeu d'aventure traditionnel et le jeu d'énigmes, genre encore assez rare sur nos micros. Autre aspect particulièrement attractif : il est non linéaire à souhait. Autant le passage du jardin se fait selon un ordre bien établi sans complication majeure



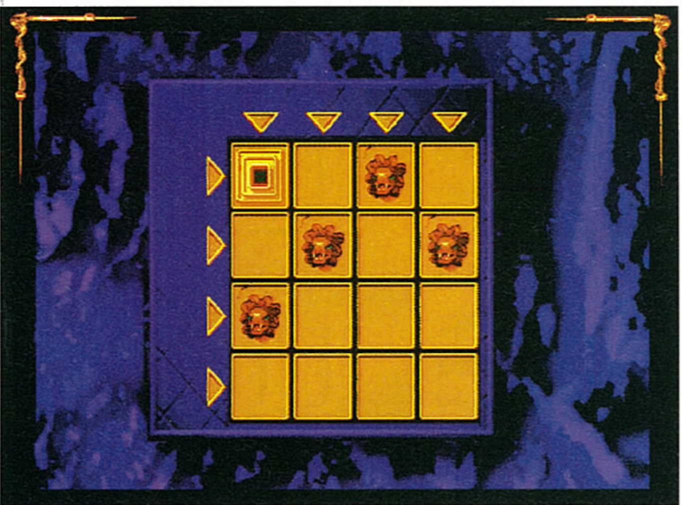




Si vous activez la fontaine, un fantôme viendra encore vous croquer.



Pour avoir accès à la première énigme, il faut déjà en résoudre une autre. Le code est simple, il est sur la boîte aux lettres.



Pour prendre un ascenseur, vous aurez toujours ce type de problème. Il suffit d'aligner les pions de la case en bas à gauche à celle en haut à droite.



(il suffit de trouver une lettre, de résoudre une énigme que l'on peut noter par 2 sur l'échelle de prise de tête et de repérer la couleur d'une demie-douzaine de symboles), autant une fois arrivé dans la bâtisse, les directions que vous pourrez prendre sont nombreuses. À chaque partie que vous recommencerez, les objets permettant de capturer les fantômes ne seront pas placés aux mêmes endroits. (À ce propos, je tiens à préciser que chaque fantôme doit être capturé par une poterie bien particulière, celle dans laquelle il se trouvait avant le voyage du professeur.) Néanmoins, leurs formes sont très marquées et on les repère d'autant plus facilement qu'on trouve des symboles sur les objets.

Une technique propre et sobre

Vous vous baladez en vue subjective dans des décors en 3D, fort dépouillés dans le jardin mais beaucoup plus fouillés une fois que vous êtes dans le musée. Tout est en effet très beau, sauf peut-être votre menu d'inventaire qui vous ouvre aussi l'accès aux sauvegardes, en cliquant sur une icône. Dans ce même menu, on trouvera un truc hyper-intéressant ; pour résoudre certaines énigmes, vous aurez besoin de codes spéciaux de trucs qui sont décrits dans des livres, sur des bouts de papier... En cliquant sur la fonction "Flashback", vous aurez la possibilité de revoir tous ces papiers sans être obligé de revenir à l'endroit où vous les avez trouvés. Cette fonction est particulièrement pratique car elle vous évite de noter sur 10 000 bouts de papier l'ensemble des informations du jeu. Et ça, croyez-moi, pour le joueur qui se tape plusieurs softs à la fois, c'est génial. Imaginez-vous en train de noter sur des feuilles volantes quelques astuces pour Master Lu, les commentaires de photos de Mission Critical, les codes d'accès à certaines énigmes de ce jeu, la liste des courses, le numéro de téléphone d'un quelconque éditeur, le code hexadécimal pour débugger Windows 95, le numéro de téléphone du portable du rédac chef, la liste des adresses de port COM des ordi pour jouer au premier niveau de Doom 2 en réseau ; au bout du compte, la paperasse s'entasse. Donc, un grand merci à Sierra, Cocktel et Roberta pour avoir eu cette bonne idée. La difficulté sur l'aventure est moyenne, mais les énigmes sont tout de même assez simples à résoudre, surtout celles à élucider avec un document quelconque. L'ambiance sonore est magnifique, alternant musiques et bruitages. On entendra donc des chants grégoriens précédés de cris d'hommes ou de femmes, ce qui est compréhensible si on a passé sa scolarité dans un bahut catholique.

EDITEUR : Coktel/Sierra (1) 46 01 48 00 • TEXTES ET VOIX : Français • CONFIG. RECOM. : 486 avec Windows



- DANS LE JARDIN : NOTEZ LA COULEUR DE TOUS LES SYMBOLES ÉTRANGES. RÉSOLVEZ L'ÉNIGME DU KIOSQUE (POUR OUVRIR LE PANNEAU, ENTREZ LE CODE 029). IL SUFFIT DE PASSER LES PIONS BLANCS EN HAUT ET LES NOIRS EN BAS. CELA OUVRE UN PASSAGE À TRAVERS LE LAC QUE VOUS EMPRUNTEREZ. PAR TERRE SE TROUVE UN HEXAGONE. ENTREZ LES SYMBOLES CORRESPONDANT À CHAQUE COULEUR, DESCENDEZ, ALLUMEZ LA LUMIERE À GAUCHE, AVANCEZ DANS LES COULOIRS. ARRIVÉ PRES DE LA GONDOLE, VOUS POURREZ LA PRENDRE ET VOUS VOUS RETROUVEREZ À L'ENTRÉE DU MUSÉE APRES VOTRE PREMIERE RENCONTRE AVEC UN FANTOME.





Assez facile, Shivers s'annonce tout de même comme un très bon produit car il est un subtil mélange entre l'aventure – que connaît bien Sierra – et le jeu d'énigmes. L'ensemble donne un jeu original mais pas déconcertant, et accessible à tous.

Quoi de mieux que ces quatre mots magiques pour partir à l'aventure avec Torin ? Pas de doute, nous sommes ici en présence d'un conte de fée, classique et novateur à la fois. Chic, Sierra semble se réveiller !

Torin's Passage

PC CD-DOS WINDOWS

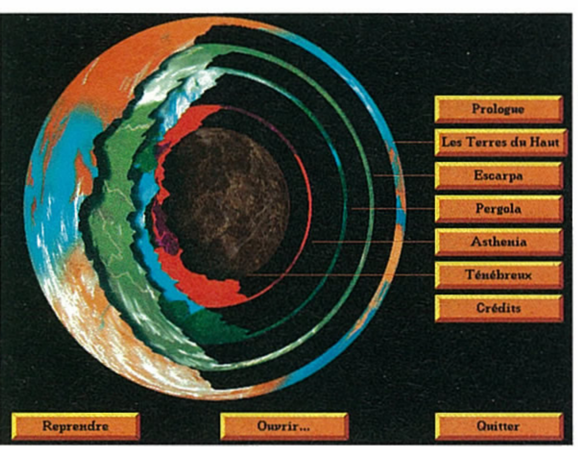
Il était une fois...

MOULINEX

Qu'est-ce qu'un conte de fée ? Ne comptez pas sur moi pour disserter des heures durant sur le sujet, encore que l'envie de le faire me tenaille. Pour faire court, disons qu'un conte de fée est avant tout un récit où le héros auquel l'auditeur (le joueur en l'occurrence) va s'identifier, est amené à sortir de son environnement habituel afin de résoudre un problème auquel il n'avait jamais été confronté jusqu'alors. Vous allez me dire, ouais, c'est comme 100 pour 100 des aventures. Pas sûr, car le conte obéit à quelques règles précises et quel que soit le conte, on retrouve à chaque fois des éléments communs (enfant de roi adopté, méchante sorcière, complot, rencontres non fortuites, etc.). Cessons là ces divagations, si vous voulez en savoir plus, lisez donc "La morphologie du conte" de Propp qui explique tout ça très clairement... euh, en tout cas qui l'explique. Si le jeu était raté, on pourrait parler de poncifs, mais comme il s'agit d'une véritable réussite, disons qu'il s'agit d'une reprise des thèmes récurrents à ce genre. Bref, Torin est un conte de fée sur micro réussi, et non pas une simple aventure sans queue ni tête.

Soudain...

Torin est un jeune garçon qui a été recueilli, lorsqu'il était enfant, par un couple. Il ne le sait pas, mais ses véritable parents, qui étaient en fait le Roi et la Reine du monde du haut, ont été tués la nuit de sa disparition. Hélas, le sorcier qui avait tenté dans le passé d'enlever l'enfant vient de retrouver sa trace, et pendant la séquence d'introduction digne d'un dessin animé de





On peut commencer le jeu à n'importe quel chapitre, mais naturellement autant faire les choses dans l'ordre.

Walt Disney, Torin assiste à la disparition de ses parents adoptifs. Voilà, maintenant, tout est en place pour que l'histoire puisse commencer. Nous avons un héros (Torin), une quête à accomplir (retrouver les parents) et un monde à explorer. Des mondes même, puisque chacun des cinq chapitres se passe dans un monde différent. Ah oui, j'oubliais l'essentiel, Torin ne part pas seul. Le monde du haut est habité par de curieuses créatures appelées Boogles. Au départ, Torin est acccompagné d'un Boogle ressemblant à un chien, mais nous n'allons pas tarder à découvrir que les Boogles, pour la plus grande joie des amateurs de morphing, sont capables de se transformer en tout et n'importe quoi. Dès le début de l'aventure, ce qui frappe le plus c'est la présentation : mélange d'idées géniales et d'idées... euh, étranges. Au chapitre des réussites, le graphisme des décors et paysages. Waow ! Que dire de plus ? C'est vraiment superbe et tout mignon sans être ringardos. Pas de mignardise à la King Quest, mais de beaux décors, parfois inquiétants, parfois accueillants mais toujours étranges et attirants. Sierra oblige, le personnage s'y déplace lorsqu'on lui indique où aller à grands coups de clic de souris, mais pourtant, on assiste bien là à un renouveau du genre. En effet, Torin est vraiment très très animé, comme garcon, et le moindre déplacement donne lieu à des cabrioles et exercices de voltige qui renforcent cette impression d'assister à un dessin animé. Pareillement, Boogle, avec ses mimiques, ses changements d'aspect improbables, dynamise le tout. Lorsqu'on se livre à une action, toujours en cliquant à l'aide de la souris, sur un objet particulier, on assiste à une animation ; ici, l'impression de coupure que produisent souvent les «scènes cinématiques» est estompée par le fait que les transitions entre le jeu et les animations sont très fines, avec de superbes changements d'angle de vision. Comme dans un dessin animé, les effets de flou sur les arrière-plans sont même gérés. Les décors, qui scrollent pour la plupart, utilisent différents niveaux de plans. Au chapitre des nouveautés justement, et puisqu'on parle de plans, sachez que le décor peut être exploré indépendamment du déplacement des personnages. Comment ça, on ne comprend rien ? Bon, j'explique : lorsque le décor est constitué de plusieurs écrans, un petit curseur apparaît en bas ou sur le côté de l'image. En déplacant ce curseur, on déroule le reste de l'écran, ce qui permet éventuellement de déjouer certains pièges ou bien, par exemple dans une scène comme celle de la ville du deuxième monde, qui comporte de nombreux niveaux reliés par de nombreux passages, de comprendre comment les escaliers sont agencés.

Sierra nouveau

Après de nombreuses annnées de bons et loyaux services, l'interface Sierra a bénéficié d'un lifting. Fini les icônes permettant de prendre, de parler, etc. Ici, tout est automatique. Lorsqu'on clique sur une personne, on lui parle, lorsqu'on clique sur un objet, on le prend si on doit le prendre et on l'utilise si le scénario le nécessite. Indéniablement, et c'est là un des défauts du jeu, Sierra a voulu que Torin soit un produit simple, accessible à tous ; accessible aux nouveaux utilisateurs de micro, de plus en plus nombreux depuis que le grand public a appris à prononcer le mot «multimédia». Certes, les vieux de la vieille vont encore se sentir floués, mais que voulez-vous, c'est ainsi. Après avoir tant espéré que le jeu vidéo sorte de son ghetto, il faut en assumer les effets pervers. Et puis, à vrai dire, on se fait assez vite à cette nouvelle façon d'aborder le jeu micro. Ce qui compte, c'est finalement l'aventure et non pas le nombre de clics à effectuer. Seul défaut, le système d'aide qui gâche un peu le plaisir de la découverte. À tout moment, on peut en effet faire apparaître un indice en cliquant



Les véritables parents de Torin, le Roi et la Reine, ont été tués alors qu'il n'était encore qu'un tout petit bébé. Il a été recueilli par un couple de paysans. Lorsque commence le jeu, ceux que Torin considère comme ses propres parents viennent d'être à leur tour victimes d'un maléfice. La quête peut commencer, Torin ira les chercher.

Les objets portés par Torin apparaissent en plein écran si on le souhaite.

sur un sablier dessiné en bas de l'écran. Certes, c'est paramétrable, et l'on peut décider du temps qui s'écoulera entre chaque moment où l'on aura le droit de cliquer ; on peut même décider qu'on ne





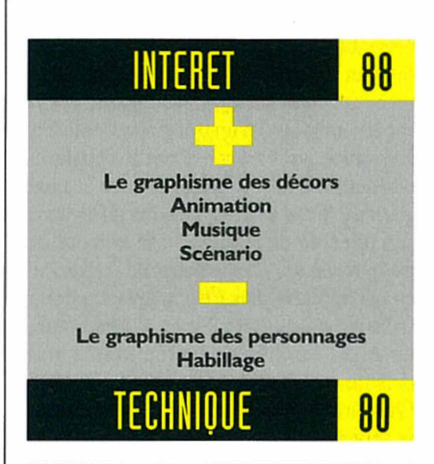
Pour résoudre certaines énigmes, il faut faire preuve de réflexes.

l'utilisera pas du tout, croix de bois croix de fer, si je mens... mais entre nous, difficile de résister. Il est parfois possible, au prix d'efforts surhumains, de ne pas regarder la solution d'un jeu parue dans un journal ; mais lorsqu'il s'agit d'une aide en ligne, c'est vraiment dur de résister à l'envie de cliquer sur ce gros point d'interrogation accueillant. Je ne dis pas qu'il faut regretter les jeux où l'on reste bloqué des jours ou des semaines, mais entre ces deux extrêmes, il y a des limites. Pour en revenir à l'énumération des qualités et défauts de l'ensemble (je suis là pour ça, non ?), replongeons-nous sur l'écran. Si les décors sont vraiment superbes, ce qui se passe en dessous – à savoir l'écran de commande pourrait on dire – est assez momoche. Seul intérêt, la possibilité de voir à tout moment l'inventaire, mais franchement, cette partie de l'écran est vraiment très laide. De plus, la présence d'un laser machin truc permettant de voir un objet en gros plan fait un peu désordre. Certes, il ne s'agit pas d'un conte de fée moyennageux, mais tout de même !

C'est qui, lui ?

Allez, après ça je dis rien que du bien : le héros est moche. Enfin le graphisme en tout cas. C'est sans véritable parti-pris artistique, réalisé sans état d'âme ; et du coup, Torin ressemble à un hybride de Peter Pan et de Monsieur tout le monde (version blonde). C'est d'autant plus choquant, que les décors ont bénéficié d'une extrême attention, et du coup le personnage semble plaqué là. Heureusement, il existe de nombreux personnages dans ce jeu, et la plupart sont plus réussis que Torin, à commencer par les Boogles. Ces étranges bestioles, qui peuvent prendre différentes formes, vont côtoyer Torin pendant une bonne partie de l'aventure. Outre le chien, capable de se transformer à l'occasion en boîte, on pourra également rencontrer un Boogle lanterne, un Boogle pelle, un Boogle yo-yo et un Boogle ver. De plus, les mondes abritent des personnages vraiment cocasses, et pour tout vous dire, certaine situations, certaines ambiances, pour ne pas dire certains personnages, m'ont fait penser à Woodruf, du reste édité par Coktel. Dès le début de la partie, l'humour est extrêmement présent. Plus loin dans le jeu, c'est encore mieux. Ainsi, lorsque le héros «meurt», c'est toujours de façon étonnante et stupide, avec force animations à la clef. Rien de sanglant dans tout ça naturellement, et du reste on meurt pour de rire puisqu'il est possible de reprendre immédiatement la partie au même endroit. Un autre atout de ce jeu est la traduction à l'écran, excellente car collant bien avec l'humour. Grand moment d'anthologie, la discussion avec le Roi et la Reine du second monde, basée sur des similitudes de prononciation. Enfin, terminons avec la musique, dont certaines mélodies sont très attachantes et surtout très cohérentes par rapport à ce qui se passe à l'écran. Bref, voilà un bon jeu bénéficiant d'une durée de vie moyenne et qui, on l'espère, donnera lieu à une longue saga comme Sierra en a le secret.

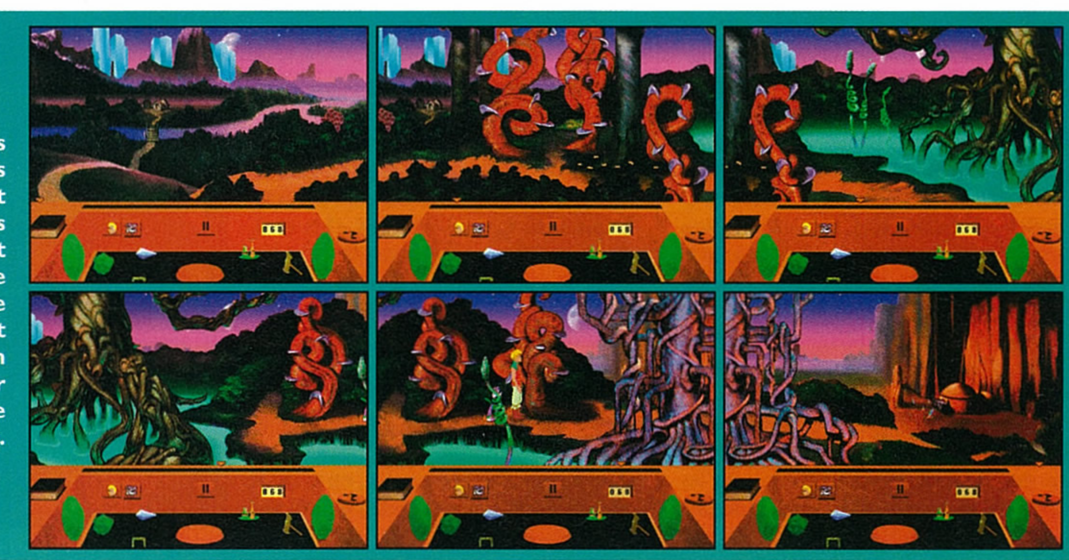
GENRE : Aventure • EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR : Coktel Vision (1) 46 01 46 00 • VOIX ET TEXTES : VF NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIGURATION MINIMALE : 486 33, compatible Window 95



C'est beau, drôle et intéressant. C'est un jeu tout à fait recommandable, puisqu'il faut tout vous dire.



Certains écrans peuvent scroller sans qu'il soit nécessaire de déplacer le personnage, et ce au moyen d'un curseur placé sur le côté.






JEUX... CRACK

UFO 2 TERROR FROM THE DEEP



Comment faire pour finir les missions très rapidement ? C'est très simple. Tout d'abord, il faut faire sortir les aquanautes et tuer un ou plusieurs aliens, puis faire CONTROL plus "C". Pour recommencez une terreur alien, là où vous avez lamentablement échoué, faites la même manipulation (là, retournez au Géoscape ; accélérez le temps. Sur votre base, la croix jaune de votre vaisseau disparaîtra et réapparaîtra, puis cliquez sur votre base puis sur le vaisseau. N'ayez pas peur des incidents sur l'écran, c'est la Terreur qui se réinitialise. Pour le premier truc, cela ne marche pas à tous les coups, mais pour le faire marcher continuellement, il suffit de gagner deux fois ou plus des missions avant de faire CONTROL + C.

Louis Mathieu

WITCH HAVEN



Pour entrer les patchs suivants, sauvegardez une partie dans le premier emplacement et allez éditer le fichier SVGN0.DAT.
Explications pour les codes :
Syntaxe: Nom Xd Xh X effet
Exemple: Armure 333d 14Dh FFFF 65535 en Armure
Veut dire: Pour avoir 65535 en armure, aller à l'offset (déplacement) 333 en décimal ou 14D en héxa) et entrer FFFF.

NOM	offset Décimal(d)	Héxa(h)	ECRIRE	EFFET
DIVERS				
Armure	333d	14Dh	FFFF	65535 en armure
Expérience	321d	141h	FFFF	65535 en expérience
Niveau	317d	13Dh	09	niveau 9 d'expérience
ARMES				
Poing	65d	41h	01	vous avez le poing (hem...)
Dague	69d	45h	01	vous avez la dague
Masse	73d	49h	01	vous avez la masse
Arc	77d	4Dh	01	vous avez l'arc
Epée	81d	51h	01	vous avez l'épée
MUNITIONS OU DURÉE DE VIE AVANT LA CASSE				
Poing	97d	61h	FF	255 en résistance pour poing
Dague	101d	65h	FF	255 en résistance pour dague
Masse	105d	69h	FF	255 en résistance pour masse
Arc	109d	6Dh	FF	255 flèches pour l'arc
Epée	113d	71h	FF	255 en résistance pour l'épée
POTIONS				
Health	297d	129h	FF	255 potions de santé
Strength	301d	12Dh	FF	255 potions de force
Cure poison	305d	131h	FF	255 potions anti-poison
Resist fire	309d	135h	FF	255 potions résistance au feu
Invisibility	313d	139h	FF	255 potions d'invisibilité
SORTILEGES				
Scare	129d	81h	FF	255 sorts de peur
Night vis.	133d	85h	FF	255 sorts vision nocturne
Freeze	137d	89h	FF	255 sorts "geler"
Magic Arrow	141d	8Dh	FF	255 sorts flèche magique
Open doors	145d	91h	FF	255 sorts ouverture de porte
Fly	149d	95h	FF	255 sorts "voler"
VALIDER LES SORTILEGES				
Scare	265d	109h	01	vous avez le sort peur
Night vis.	269d	10Dh	01	vous avez la vision nocturne
Freeze	273d	111h	01	vous avez "geler"
Magic Arrow	277d	115h	01	vous avez flèche magique
Open doors	281d	119h	01	vous avez ouverture de porte
Fly	285d	11Dh	01	vous avez "voler"

Astuce : Pour choisir votre niveau, échangez les noms de fichiers. Par exemple, pour commencer au niveau 3, échangez les fichiers LEVEL1.MAP et LEVEL3.MAP. Ainsi LEVEL1.MAP contient-il les données du LEVEL3 et vice-versa !!

Homer

MECHWARRIOR 2



Appuyez sur Ctrl/Alt/Shift et tapez :
CIA : invulnérabilité
FLYGIRL : jumpjets
MIGHTMOUSE : carburant pour jumpjet
IDKFA : surprise

Marc PRIEUR

DUNE 2



L'épice infinie, en veux-tu en voilà avec GAME WIZARD :
Maison Harkonnen : 8000 : 2436
Maison Atréides : 8000 : 2479
...son Ordos : 8000 : 24BB

Alexandre HUYEZ

DARKSUN 2

Pour obtenir les sorts suivants, lancez le jeu avec ces codes :
DSUN - K911 -p (pour commencer avec tous les psioniques)
DSUN - K911 -s (pour commencer avec tous les sorts)

WANNER Raymond

COMMAND AND CONQUER



1) Pour construire un 2ème collecteur et que vous n'avez pas d'usine d'armement, construisez une 2ème raffinerie puis revendez-la. Vous aurez alors un 2ème collecteur. Cela revient moins cher qu'en construisant exprès une usine, sauf si vous avez l'intention de construire des chars par la suite.
2) Détruisez toujours en premier le chantier de l'adversaire puis les casernes et usines d'armement. L'adversaire sera alors complètement neutralisé et il ne vous reste plus qu'à le mettre à mort.
3) Avant toute utilisation du Phacochère A-10, repérez Ibine la cible, et dans le cas où la cible est une unité, vérifiez qu'elle n'est pas en déplacement. Car l'A-10 met très longtemps pour se recharger.
4) Utilisez toujours les orcas par équipes de 4, c'est ce qui donne les meilleurs résultats contre les unités. Contre les structures importantes 2 équipes de 4 sont nécessaires.

MUTSCHLER Fabien

MORTAL KOMBAT 3

Quelquees codes secrets dans l'écran VS BATTLE :
MK, DRAGON, DRAGON, MK, DRAGON, DRAGON : pas de projection pendant le combat
CRANE, SHOA KAHN, RAYDEN, MK, YIN/YANG, 3 : pas de barre d'énergie à l'écran
MK, DRAGON, MK, DRAGON, DRAGON, DRAGON : guérison player I
DRAGON, DRAGON, DRAGON, MK, DRAGON, MK : guérison player 2
YIN/YANG, DRAGON, YIN/YANG, DRAGON, DRAGON, DRAGON : affaiblissement player I
DRAGON, DRAGON, DRAGON, YIN/YANG, DRAGON, YIN/YANG : affaiblissement player 2
RAYDEN, DRAGON, RAYDEN, DRAGON, DRAGON, DRAGON : 1/4 d'énergie player I
DRAGON, DRAGON, DRAGON, RAYDEN, DRAGON, RAYDEN : 1/4 d'énergie player 2

Romain BERTHIER

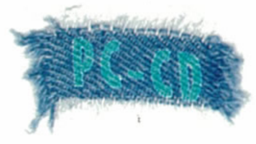
WING COMMANDER ACADEMY



Lancez le jeu en tapant WCA ESRT -K

WANNER Raymond

COMMANDER BLOOD



Le CD de Commander Blood est aussi un CD audio. Sur la piste 2, vous pouvez écouter un morceau de synthé et quelques sons du jeu.

MARTIN Fabrice

SYNDICATE

Tapez les codes suivants à la place du nom de votre syndicat :
NUK THEM : commencement dans n'importe quel pays
OWN THEM : tous les pays sont à vous
MARKS TEAM : meilleure équipe, tous les acessoires et un max de cyborgs
MIKES TEAM : équipe normale
WATCH THE CLOCK : le temps défile plus vite pour faciliter la recherche
ROB A BANK : 10 millions de dollars



Mr MILCHBERG

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces, vous gagnerez 300 F par soluce publiée et 50 F par astuce (codes de niveau, patches, mots de passe, touches secrètes, conseils, etc.). Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

MORTAL KOMBAT 3

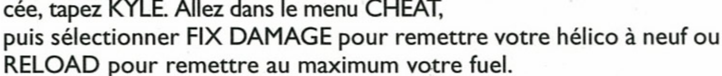


Exemple : 123-321 signifie :
Joueur I appuyez I fois sur LP, 2 fois sur BLK, 3 fois sur LK
Joueur 2 appuyez 3 fois sur LP, 2 fois sur BLK, I fois sur LK
100-100 : pas de projections
020-020 : pas de blocks
987-123 : pas de barres d'énergie
033-000 : la moitié d'énergie pour le joueur I
000-033 : la moitié d'énergie pour le joueur 2
707-000 : un quart d'énergie pour le joueur I
000-707 : un quart d'énergie pour le joueur 2
688-422 : Combat dans le noir
460-460 : morphing aléatoir
985-125 : dans le noir, pas de projections, morphing aléatoire, pas de blocks, pas de barres d'énergie
466-466 : fonction run illimitée
642-468 : jouer à Galaga
282-282 : no fear
123-926 : surprise
987-666 : surprise
969-141 : le gagnant combat Motaro
769-342 : le gagnant combat Noob Saibot
033-564 : le gagnant combat Shao Kahn
205-205 : le gagnant combat Smoke
101-000 : surprise
000-101 : surprise
On peut aussi lancer MK3 suivi de :
1000000 : jouer avec Motaro ou Shao Kahn (en mode 2 pl)
0666 : jouer avec Smoke
1995 : joueurs invisibles
9966 : inverse les joueurs
8000 : turbo
8888 : joueurs énormes
1111 : joueurs minuscules

BOUDRANT Emmanuel



COMANCHE

Lors d'un vol, allez dans le menu "file" puis tout en maintenant la touche EFFACE enfoncée, tapez KYLE. Allez dans le menu CHEAT,

puis sélectionner FIX DAMAGE pour remettre votre hélico à neuf ou RELOAD pour remettre au maximum votre fuel.

Adrien ORSIER

TOTAL ECLIPSE



Se positionner sur "Quit/Preview" puis en maintenant X enfoncée, appuyez sur B puis L puis A, relachez X puis appuyez sur B, L, A, B, L, A. Vous pourrez maintenant choisir votre stage.

WAY OF THE WARRIOR

Pour des nouveaux personnages :
Entrez dans les options "name" et inscrivez :
"GULAB, FEBRUARY 29, 1900"
"WYVERN, MARCH 9, 1927"
"BAD BOY, FEBRUARY 4, 1908"
"EVIL, JUNE 6, 1966"

HELL

Pour accéler le jeu, pendant le jeu faire apparaître le menu (avec C) puis appuyez sur P puis faire Haut, L, L, C, R, Haut, Bas ou faire Haut, B, C, Haut, B pour la vision de nuit.

LEROY Stéphane

THE KOSHAN CONSPIRACY

Pour avoir 1501499 crédits :
Transformez le chiffre actuel des crédits en hexa et inversez-le,
Exemple : 89 55 D0 --> D0 55 89
89 5A 1B --> 1B 5A 89
Éditez le fichier de sauvegarde ***.BT2
Cherchez la valeur trouvée au secteur relatif 0017 et 0027, puis remplacez-la par 3BE916. Vous pouvez refaire ce patch autant de fois que vous le voulez...

Jehan Menasis

SIM TOWER

Commencez une partie et sauvez-la sous le nom de nomdujoueur.tdt.
Allez sous DOS et tapez :
C:\SIMTOWER>debug nomdujoueur.tdt
-e 102 5
-e 106 ff
-w
-q

REBEL ASSAULT

Tout au départ, pendant la séquence d'introduction avec la tête de Darth Vader dans le fond, faites :
HAUT + FEU
BAS + FEU
GAUCHE + FEU
DROITE + FEU
Si tout s'est bien passé vous devriez entendre une voix disant : "Lucasart".
Ce tip vous accorde toutes les options suivantes :
- la touche + du pavé numérique régénère votre énergie
- les touches de 1 à 0 du pavé numérique vous téléportent directement au niveau correspondant au chiffre. Pour les niveaux supérieurs à 10, il faut utiliser les touches A, B, C.
- la touche ECHAP termine directement le niveau.

CUALLADO Sébastien

HERETIC

Comme dans Doom, entrez les codes pendant le jeu (comme des ROTT d'ailleurs)
RAMBO : super armé 200 % d'armure
SHARZAM : augmente la puissance de vos armes
ENGAGEYZ : remplacer Y par un nombre : niveau, remplacer Z par un ombre : épisode
KITTY : passe-murs
MASSACRE : ménage du niveau
RAVMAP : carte complète
SKEL : pour avoir toutes les clés.

MATTEI Antoine

SUPER KARTS



Pour vous entrainer sur le circuit de votre choix, tapez ORIEL à l'écran "main menu", vous entendrez un gong qui fera apparaître l'option "Select Track" dans le mode NEW GAME.
A l'écran d'équipement tapez le mot BRASENOSE et vous aurez 10 000$.

VALLICCIONI Thomas

RISE OF THE TRIAD

Attention tous ces codes doivent être tapés en "QWERTY" soit Z=Y, Y=Z.
Une fois dans le jeu, tapez "DIBSTICK" et "ON" s'affichera à l'écran pour permettre aux codes ci-dessous de fonctionner.
Ensuite, vous pouvez taper les codes suivants :
WARP TO LEVEL : GOTO
FULL HEALT : PANIC
GAS MASK : LUNGDUNG
BAZOOKA : VANILLA
DRUNK MISSILE : BOOZE
FLAMEWALL : BONES
MILLSECAM VIEW : RIDE
ALL KEYS : SIXTOYS
ALL KEYS AND ARMOR : HUNTPACK
GODE MODE : TOOSAD
SHROOMS MODE : BADTRIP
FIREBOMB : FIREBOMB



Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

LE ROI LION



Quand le titre apparaît tapez DWARF. Vous verrez apparaître "CHEAT ENABLED", au début du jeu. Dans le jeu tapez "L" pour passer au niveau suivant et "H" pour avoir toutes ses vies.

FRACHEBOUD Jérôme

DEMOLITION MAN



Voici un petit truc rigolo, pour vous aider à casser la tête de vos ennemis. Si vous vous sentez d'humeur massacrante, pressez R et tournez de 360° avec le pad, dans le sens inve se des aiguilles d'une montre. Si la manipulation a reussi, 4 tâches de sang apparaissent à l'écran. A présent, commencez un jeu et à chaque fois que vous toucherez la tête d'un ennemi, il n'aura plus besoin d'aspirine.

Sly

SLAM'N JAM 95

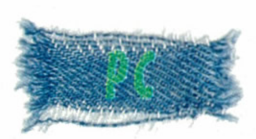


Pour avoir le pourcentage de réussite à chaque tir, appuyez sur L et R au moment de choisir votre équipe et laissez-les enfoncés jusqu'au coup d'envoi. Il y a aussi un code pour rapetisser les joueurs, mais je ne l'ai pas trouvé.

Frédéric Maloron

TYRIAN

Dans la démo, les codes pour les vaisseaux spéciaux sont (à taper dans la page de présentation)



TECHNO
STORMWIND
UNKNOWN
ENEMY
WEIRD
STEALTH

Un autre code ? Ok DESTRUCT

Au niveau TYRIAN, il y a 2 niveaux secrets, (il faut choisir) :

possibilité 1 : sur la droite environ à la moitié du niveau, il y a un gros roxher presqu'en dehors de l'écran. Détruisez-le et passsez sur la tache bleue. A la fin du niveau, vous irez au niveau BUBBLES.

Possibilité 2 : juste après le gros rocher, il y a une tourelle et une escadrille de vaisseaux ronds arrivant de la gauche. Détruisez le dernier vaisseau, il libérera une pastille qui vous enverra, à la fin du niveau, à un autree niveau secret dont le nom m'échappe. Dans ce niveau secret, il y a encore une pastille pour un autre niveau secret : c'est une sorte de labyrinthe et il y a sur la gauchel, aux trois-quarts du niveau, un passage très étroit dans lequel se trouve trois vaisseaux lance-missiles. Le dernier libère la pastille. Attention la pastille va vers le haut aussi vite que le scrolling...

PRUDHON Pascal



COLONIZATION

Pour avoir autant d'unités de spécialistes que l'on veut pour un franc, il suffit d'éditer le fichier NAMES.TXT, de rechercher le mot JOB et de faire comme suit :
À la ligne fermier(s) experts fermiers 1,1100. Remplacez 1100 par +1, il vous suffit ensuite de l'acheter à l'Université royale pour un franc (oui, le symbolique). Faites pareil avec les autres unités (pas trop, sinon ça bugge) les -1 par +1, et les unités inutiles par -1. Autre truc : si vous êtes en manque de thunes, achetez des éclaireurs à un franc et vendez leurs chevaux.

Toto le chat

FLASHBACK (MAC)

Voici les codes des différents niveaux de jeu en mode easy:
Niveau 1: Quench
Niveau 2: Ghost
Niveau 3: Legend
Niveau 4: Sphere
Niveau 5: Bullet
Niveau 6: Disrupt
Niveau 7: Trauma
Séquence finale: Opaque



Seb Kirk

MICRO MACHINE 2

Enfin, voici une astuce qui donne un air surréaliste à Micro Machine 2. Si vous n'avez pas trouvé votre photo parmi les pilotes disponibles, entrez dans un logiciel de dessin 256 couleurs ouvrant les fichiers .PCX dans le répertoire PRESENT. Les fichiers faceXX.PCX et bigfaceX.PCX sont les portraits des pilotes. Insérez votre photo, et le tour est joué.

Alexandre Calderero

LODE RUNNER

Pour transformer les moines fous (les ennemis, quoi !) en esclaves, faites ceci :
Version DOS : Pressez CTRL F3 pour activer le mode moine. Contrôlez les moines avec les touches T-Y-U/G-H-J/B-N-? (clavier français). Utilisez TAB pour changer de moine.
Version WINDOWS 1.2 et 1.3: Cliquez sur le point dans le coin supérieur gauche de l'écran du menu principal. Tapez CTHULU (V 1.2) ou YOG (V 1.3). Un "gong" doit se faire entendre. Contrôlez les moines avec les touches T-Y-U/G-H-J/B-N-? et TAB pour changer de moine comme précédemment.

Biggles

MENZOBERRANZAN

Le patch absolu pour Menzo. Grâce à lui, on peut sans problème arriver à la fin du jeu. On peut changer les attributs, le niveau et même les possessions. Donc, après trois heures de boulot sur diskedit en éditant SAV.DAT dans les répertoires des sauvegardes (SAVE00, SAVE01, ..., SAVE10), on obtient les adresses suivantes (version CD 1.00) :

	PERSO 1	PERSO 2	PERSO 3	PERSO 4
NIV :	2F8C-2F8D	33A8-33A9	37C4-37C5	3BE0-3BE1
			37C6-37C7	3BE2-3BE3
				3BE4-3BE5
STR:	2F9F-2FA0	33BB-33BC	37D7-37D8	3BF3-3BF4
B. STR	2FAB-2FAC	33C7-33C8	37E3-37E4	3BFF-3C00
DEX:	2FA1-2FA2	33BD-33BE	37D9-37DA	3BF5-3BF6
CON:	2FA3-2FA4	33BF-33C0	37DB-37DC	3BF7-3BF8
INT:	2FA5-2FA6	33C1-33C2	37DD-37DE	3BF9-3BFA
WIS:	2FA7-2FA8	33C3-33C4	37DF-37E0	3BFB-3BFC
CHA:	2FA9-2FAA	33C5-33C6	37E1-37E2	3BFD-3BFE
XP:	2F(93/94/95)	33AF-33B0	37CB-37CC	3BE7-3BE8
			37CF-37D0	3BEB-3BEC
				3BEF-3BF0
Objet 1:	2FAD-2FAE	33C9-33CA	37E5-37E6	3C01-3C02
Objet 2:	2FAF-2FB0	33CB-33CC	37E7-37E8	3C03-3C04
Objet 3:	2FB1-2FB2	33CD-33CE	37E9-37EA	3C05-3C06
Objet 4:	2FB3-2FB4	33CF-33D0	37EB-37EC	3C07-3C08
Objet 5:	2FB5-2FB6	33D1-33D2	37ED-37EE	3C09-3C0A
Objet 6:	2FB7-2FB8	33D3-33D4	37EF-37F0	3C0B-3C0C
Objet 7:	2FB9-2FBA	33D5-33D6	37F1-37F2	3C0D-3C0E
Objet 8:	2FBB-2FBC	33D7-33D8	37F3-37F4	3C0F-3C10
Objet 9:	2FBD-2FBE	33D9-33DA	37F5-37F6	3C11-3C12
Objet 10:	2FBF-2FC0	33DB-33DC	37F7-37F8	3C13-3C14
Objet 11:	2FC1-2FC2	33DD-33DE	37F9-37FA	3C15-3C16
Objet 12:	2FC3-2FC4	33DF-33E0	37FB-37FC	3C17-3C18
Ann Dr :	2FC5-2FC6	33E1-33E2	37FD-37FE	3C19-3C1A
Ann G :	2FC7-2FC8	33E3-33E4	37FF-3800	3C1B-3C1C
M droite:	2FC9-2FCA	33E5-33E6	3801-3802	3C1D-3C1E
M Gauche:	2FCB-2FCC	33E7-33E8	3803-3804	3C1F-3C20
Corps:	2FCD-2FCE	33E9-33EA	3805-3806	3C21-3C22

Et voici quelques objets... CS = Cleric Scroll, MS = Mage Scroll

3400 : Livre de sorts	1900 : Arbalète
3100 : Fronde	2F00 : Couteau de lancer
B401 : Bâton	3C00 : Potion of Extra Healing
0F00 : Gemme d'infravision	0500 : Porte-clés
3F00 : Potion of Healing	FFFF : Vide
B800 : Robe verte	2B00 : Dague
4601 : Parchemin de vermulean	2E00 : Lance
3200 : Lock picks	5C00 : Pierre
C800 : Cotte de mailles elfique	2D00 : Halebarde
E600 : MS of light	EE00 : MS of blur
7001 : Sac	0A00 : Pierre de l'hiver
BC01 : Warhammer magique	2A00 : Warhammer
2800 : Long Sword	1F00 : Bouclier (écu)
3000 : Arc composite	1B00 : Javelin of lightning
4300 : Ring of feather fall	4600 : Anneau de protection
2400 : Hache de bataille	1701 : CS of bless
1E01 : CS of faerie fire	1A01 : CS of detect magic
1F01 : CS of protection from evil	2101 : CS of Flamme blade
1D01 : CS of detect evil	1801 : CS of cure light wounds
2301 : CS of slow poison	3201 : CS of Passweb
BCOO : Armure de cuir	2200 : Bouclier métallique rond
D001 : Robe de protection	2C00 : Épée à deux mains
1400 : Cimeterre	2500 : Mace
E000 : Armure Kenku	5D01 : L'armure de Drizzt
4900 : Potion of fly	0600 : Quiver
9D01 : Quiver	AB00 : Chain helmet

A300 : Helmet +2 (cadeau de l'aubergiste après l'incendie)
7800 : GWENHWYVAR Figurine (la Figurine panthère de Drizzt)
1500 : Cimeterre "Icingdeath" (Cimeterre blanc de Drizzt)
1600 : Cimeterre "Twinkle" (cimeterre bleu de Drizzt)
Dernière chose : quand on tape des adresses hexa pendant plus d'une heure pour des lecteurs qui vont les utiliser en quelques minutes... Quand, avant cela, on a cherché les susnommées adresses pendant trois heures... Quand après cela, on en a marre, on n'est jamais à l'abri d'une faute de frappe. S'il y a une erreur, testez les adresses avoisinantes. Pour les comparaisons clavier, utilisez un clavier QUERTY.

FMR





... PAR COURRIER ... ...
PAR TELEPHONE ... ...
PAR FAX ...

A ULTIMA VPC

BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX
TEL : (1) 46 70 44 00
FAX : (1) 43 38 11 86

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

Des milliers* de jeux vidéo d'occasion

30 à 70% moins chers sur toutes consoles *magasins parisiens

NOUVEAUTES







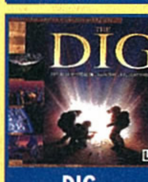
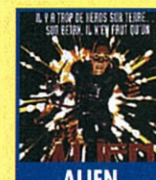
WARCRAFT 2 — WING COMMANDER IV — HEROES OF MIGHT AND MAGIC — Z — F1 GRAND PRIX 2 — STONEKEEP

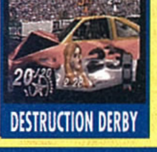




EUROFIGHTER 200 — WIPE OUT — WORMS — 11 th HOURS — CRUSADERS 349 F — REBEL ASSAULT 2 349 F






FIFA 96 349 F — HERETIC HEXXEN 349 F — DIG — ALIEN — DESTRUCTION DERBY 369 F — ACTUA SOCCER 299 F

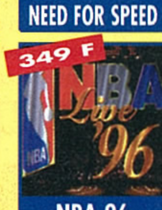
HITS




PHANTASMAGORIA - VF 449 F — COMMANDE AND CONQUER 369 F — MYST 319 F — FADE TO BLACK 369 F — NEED FOR SPEED 369 F — MORTAL KOMBAT III 399 F





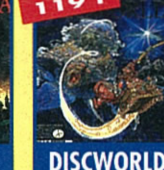





FULL THROTTLE- VF 419 F — MAGIC CARPET II 349 F — CAESAR II 349 F — PGA 96 349 F — NBA 96 349 F — ULTIMA COMPIL 149 F

PROMOS






DARK FORCES 299 F — DOOM COLLECTION 249 F — ESCTATICA 119 F — DISCWORLD 119 F — FLIGH UNLIMITED 299 F — HI OCTANE 249 F

ACHAT - VENTE OCCASION

ULTIMA ACHETE COMPTANT OU ECHANGE VOS LOGICIELS (CD ROM ou Disk) PLUS CHER

ULTIMA VEND CD ROM D'OCCASION 30 A 70% MOINS CHERS QUE LES CD ROM NEUFS

Plusieurs milliers* de CD ROM à de tous petits prix

* Uniquement ULTIMA PARIS

CHARME



Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00

Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31

Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Paris/Turin /occasion - échange
21, rue de Turin - 75008 — Tél : 42 94 97 14

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 30 31 25 25

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 42 93 18 93

Bastia
2, rue de la Miséricorde 20200 — Tél : 95 31 68 70

Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 59 46 13 38

Bordeaux
203, rue Ste Catherine 33000 — Tél : 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV 81100 — Tél : 63 59 28 03

Limoges
40, avenue Garibaldi - 87000 — Tél : 55 10 97 97

Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 35 19 00 82

Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 47 59 28 20

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 72 74 46 39

Marseille
31, rue du Docteur Jean Fiolle - 13006 — Tél : 91 81 62 80

Nimes
4, rue des Greffres - 30000 — Tél : 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 93 82 52 52

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 - — Tél : 68 50 89 50

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 61 12 33 34

Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 04 - 94801 VILLEJUIF CEDEX . Tél : (1) 46 70 44 00 - Fax : (1) 43 38 11 86.

Nom .... Prénom ....

Adresse complète ....

Tél. (obligatoire) ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F

❑ CHÈQUE ❑ CONTRE REMBOURSEMENT+30 F

❑ CARTE BLEUE

I_I_I_I_I DATE D'EXP.

I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

DATE .... SIGNATURE

JOYSTCIK 01/96

En attendant l'Intergalactic multi-interactive cyber top show méga-média de la mort qui tue, nous avons décidé de vous faire le compte-rendu du modeste salon qui s'est déroulé à Paris : on l'appellera humblement le Multi Média World Show.

Le Multi Média World Show

LE SALON

Mis à part la soirée d'ouverture (cf. article), il faut reconnaître que ce salon a été assez bon. Il aurait pu l'être plus encore, mais malheureusement il a dû souffrir de la conjoncture de la grève. Plus étendu que l'année dernière, les éditeurs ont fait un effort, parallèlement, les délégations étrangères (développeurs, etc...) ont été plus présentes. Parmi les "grands", les Bitmaps Brothers pour la première présentation de Z. Chez Ubi, c'est sans aucun doute sur Rebel Assault II que les efforts se sont portés : outre la présence d'un X-Wing sur le stand, Dark Vador rôdait dans le salon. Chez Virgin, c'est sur Heart of Darkness que les feux étaient tournés. Parmi les grands stands, nous avons noté la présence de Océan mais surtout celle de Creative Labs. Ces derniers présentaient la 3D Blaster. Enfin, côté consoles, Nintendo, Sega et Sony luttaient à armes égales niveau superficie. Côté fréquentation, c'est Sony qui se taillait la part belle du lion. Même popularité sur le stand Psygnosis aussi archi-bondé. La cité des enfants perdus et Assault Rigs. Bref, un salon qui s'améliore chaque année un peu plus.

LA SOIRÉE D'OUVERTURE

Le MMW a commencé par une soirée de présentation où s'est déroulée la remise des trophées. Description de l'ambiance : rien que des commerciaux propres sur eux avec quelques "pachas" de boîtes venus converser multimédia. Bref, pas mal d'invertébrés omni-taches pour qui cette mode constitue un bon système d'exploitation. Bon, mais là je généralise et je deviens méchant. C'est un peu comme si je disais que tous les adorateurs de Jean-Marie ont le quotient intellectuel aussi haut que l'envolée philosophique que me procure une heure d'écoute approfondie du Best Of de Bernard Minet (force jaune pour les intimes) alors qu'il est communément admis que le beauf, espèce en voie de multiplication, possède une capacité d'analyse binaire stupéfiante (exemple : y a qu'à, il faut que...). Après quelques trifouillages de naseaux, histoire de détendre l'atmosphère mais surtout afin de poser ses marques, la remise des prix a débuté. Et là, ô joie, d'éminents membres de la Noblesse se sont avancés pour annoncer les résultats tant attendus. Un hommage qui vient juste à propos et qui est tellement bouleversant lorsque l'on connaît la véritable origine de l'abréviation PC, ce mot si riche en signification qu'est PédonCule. Pourtant, cette jubilation de l'esprit n'est pas totale puisque, outre l'absence du Clergé, on a regretté que la plupart des nominés soient issus du Tiers-État. Ce n'est qu'après le défilé de tout ce que le jury recèle en noms à particules et autre Jean-Charles du Tachon, qu'est apparue enfin cette race d'hommes encore trop rare aujourd'hui que représentent les anciens développeurs ou membres de l'industrie du jeu vidéo devenus sénateurs ou représentants des hautes instances de la République. Félicitons ce judicieux choix des organisateurs qui auraient pu essayer de se faire "mousser" en invitant, je ne sais pas moi... Mr Éric Chahi, ministre de l'Économie et des Finances ou encore Mr Frédéric Raynald, secrétaire d'État à la Culture. Un léger faux pas tout de même avec la présence de la néanmoins sympathique Chine de Canal+ (si au moins elle faisait une émission sur les jeux vidéo !). Cependant, nul doute que ce cérémonial aura marqué d'une empreinte indélébile les hôtes étrangers. À ce titre, on ne peut qu'être ébahi devant l'ampleur conceptuelle déployée pour que cette inauguration devienne une formidable vitrine pour nos productions nationales. La cerise sur le gâteau maintenant : cette soirée déjà émotionnellement intense est entrée dans le chapitre de l'anthologie avec l'apparition du – tenez-vous bien – sosie officiel de Charlie Chaplin. Il nous a ainsi gratifié d'un spectacle de 2 minutes 45 (soit 165 secondes continues en live non-stop) ponctué par un feu d'artifice (une fusée éclairante). Une représentation conclue par une révélation des plus démentielles : la canne qu'il a entre les mains est celle que Chaplin a utilisée dans le film "La Ruée vers l'or". Comment décrire, dès lors, la béatitude qui nous a étreints ? Parvenir à conjuguer "summum de platitude" avec "n'importe quoi" est décidément très fort. Vivement l'année prochaine !



Le premier Multi-International Pog World Contest tel que des milliers de spectateurs ont pu le vivre. Remercions CNN pour l'image.


Dark Vador légèrement bourré s'est crashé sur le toit. Pour rembourser les dégats de la toiture, il a dû faire le portier pendant toute la durée du salon.

LES PRIX

Meilleur Logiciel sur console 16 bits : Super Mario World 2 Yoshi's Island de Nintendo

Meilleur Logiciel sur console 32 bits : Tekken de Namco

Meilleur jeu sur CD-Rom : Fade To Black de Delphine Software

Meilleur logiciel de simulation : Flight Simulator v5.1 de Microsoft

Meilleur CD-Rom Culturel : Moi, Paul Cézanne de La Réunion des Musées Nationaux

Meilleur CD-Rom Éducatif : Kyeko et les Voleurs de Nuit d'Ubi Soft

Meilleure configuration multimédia : Performa 5200/5300 de Apple Computer France ex-aequo avec EnVision P75 de Olivetti

Meilleur périphérique multimédia : Kit Sound Blaster Multimédia Home CD 4x de Creative Labs

Entreprise de l'année 95 : Infosources

MILLENNIA
ALTERED DESTINIES



LA CLÉ DE LA VIE?

"Millennia: Altered Destinies est peut-être la création la plus passionnante de 1995."

Steve Honeywell
Computer Game Review

"Voilà enfin un "Jeu Divin" original ... Millennia sera certainement l'un des jeux d'aventures galactiques les plus élaborés, les plus ambitieux et les plus sophistiqués du marché."

Bill Trotter
PC Gamer (US)

"Ce jeu a tout ce qu'il faut! Voyage dans le temps, combats spatiaux, diplomatie, commerce ... tout! Pas de doute, celui-là je le veux!"

Peter Smith
Strategy Plus

REPORTAGE
IanSolo



La grenouille p
taureau par les





Faut-il encore présenter l'équipe de Bullfrog ? Réunis autour de Peter Molyneux, fondateur et maître à penser, les petits têtards de Guilford sont devenus grands. Populous, PowerMonger, Syndicate, Theme Park et plus récemment Magic Carpet I et II : Bullfrog a touché à tous les styles, enchaînant pour notre plus grand plaisir hit après hit. La recette d'un tel succès ? Le souci de la qualité et du détail. Pour Molyneux, un jeu complètement programmé n'est qu'à moitié achevé. Ce qui importe vraiment, c'est la jouabilité qui ne s'obtient que par une patiente mise au point. Rien d'étonnant donc à ce que les derniers titres des batraciens, Creation et Dungeon Keeper, prennent un peu de retard. Puisqu'on vous le dit : plus on attendra, plus ça sera bon !

Dungeon Keeper, rien pour attendre !

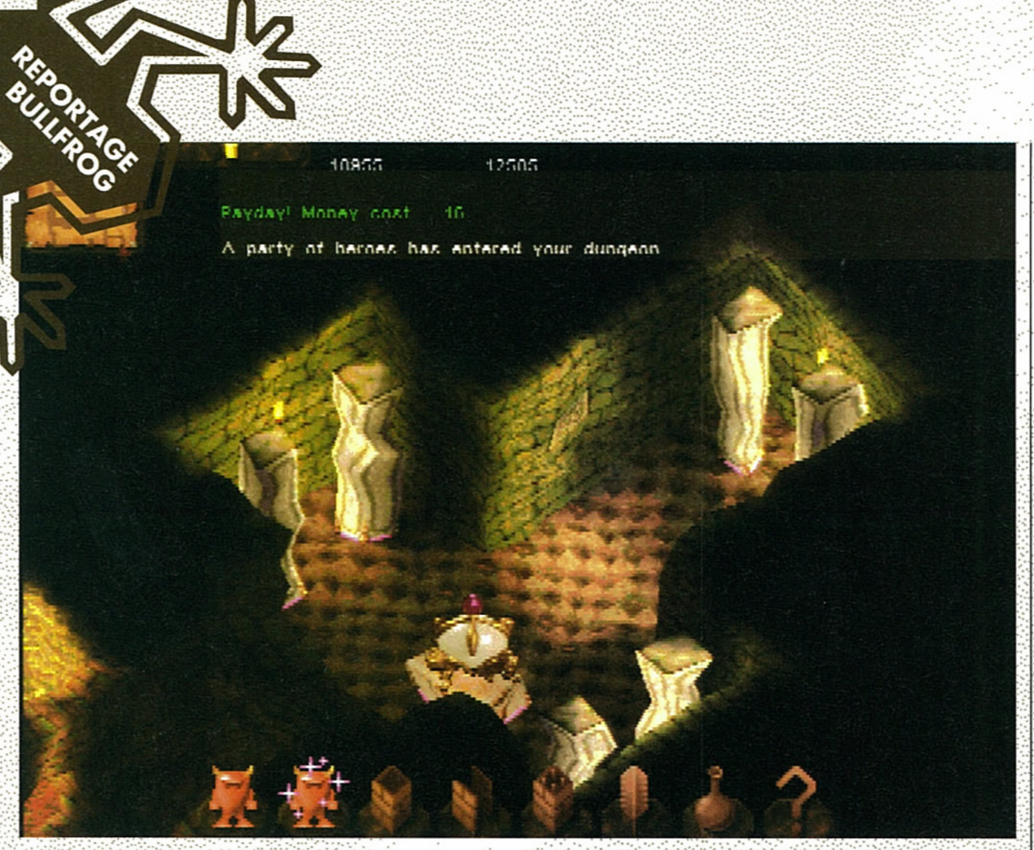
Le jeu de rôles sur ordinateur est un genre très prisé. Mais le moins que l'on puisse dire, c'est que depuis quelques années on n'a pas assisté à une révolution majeure. Les jeux se succèdent sans grande innovation, à part les améliorations techniques dues à l'évolution du matériel. Pour sa première incursion dans le domaine, Bullfrog a décidé de faire table rase. Le concept a subi une véritable cure de jouvence, et en découvrant Dungeon Keeper on sent bien que Bullfrog a su y imprimer son empreinte palmée !

PASSEZ DU COTÉ SOMBRE DE LA FORCE !

Dans un jeu de rôles classique, on a toujours droit au même scénario : une bande d'aventuriers bien propres sur eux investissent un donjon en massacrant toutes les créatures qui voudraient s'interposer entre eux et le trésor. Buter, dormir, sauver : c'est devenu la routine !

rend le cornes

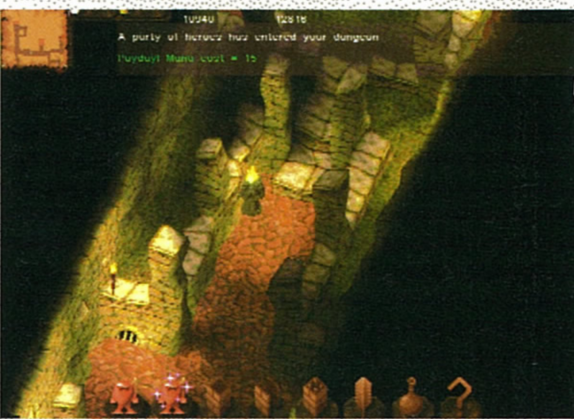


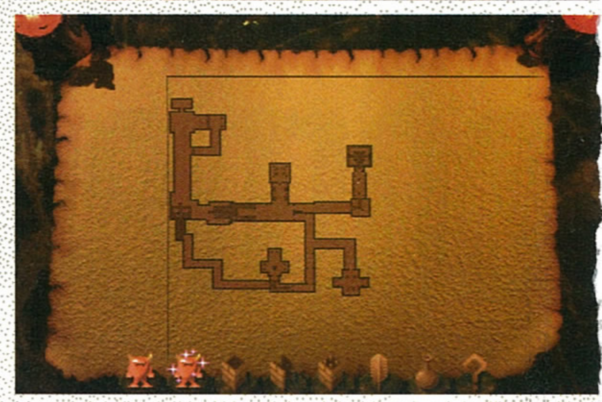












Avec Dungeon Keeper, Bullfrog a complètement inversé les rôles. Le joueur est en charge du donjon, et les hordes de bestioles maléfiques tapies dans l'ombre vont lui obéir au doigt et à l'œil. Ça grouille de gobelins et de dragons cracheurs de feu : tant mieux ! Vous ne serez jamais trop nombreux pour tailler en pièces les aventuriers jaloux qui en veulent à vos économies. Non mais c'est vrai à la fin ! qu'est-ce qu'ils ont tous ces héros à débouler dans les couloirs du château sans même s'annoncer ! C'est une propriété privée, ici ! Si encore ils essuyaient leurs poulaines avant de rentrer ! Mais non. Aucune éducation ces bâtards ! Quatre siècles passés à exercer la magie noire au plus haut niveau, et ne pas pouvoir s'offrir une retraite bien méritée, c'est le comble ! Alors du coup, vous les attendez de pied ferme les chevaliers arrivistes. Sitôt ont-ils franchi les premières portes de votre domaine, que vous leur envoyez la purée. Vous allez leur faire bouffer leur armure par les narines avec la cotte de maille et le heaume en prime ! Mais attention de ne pas tomber sur un malandrin plus malin que les autres. Dans Dungeon Keeper, chaque fois que vous éliminez un héros, votre pouvoir croît ; mais dans le cas inverse, si l'une de vos créatures venait à être détruite, vous perdriez en puissance !



DES STREUMS VRAIMENT TRES SERVIABLES

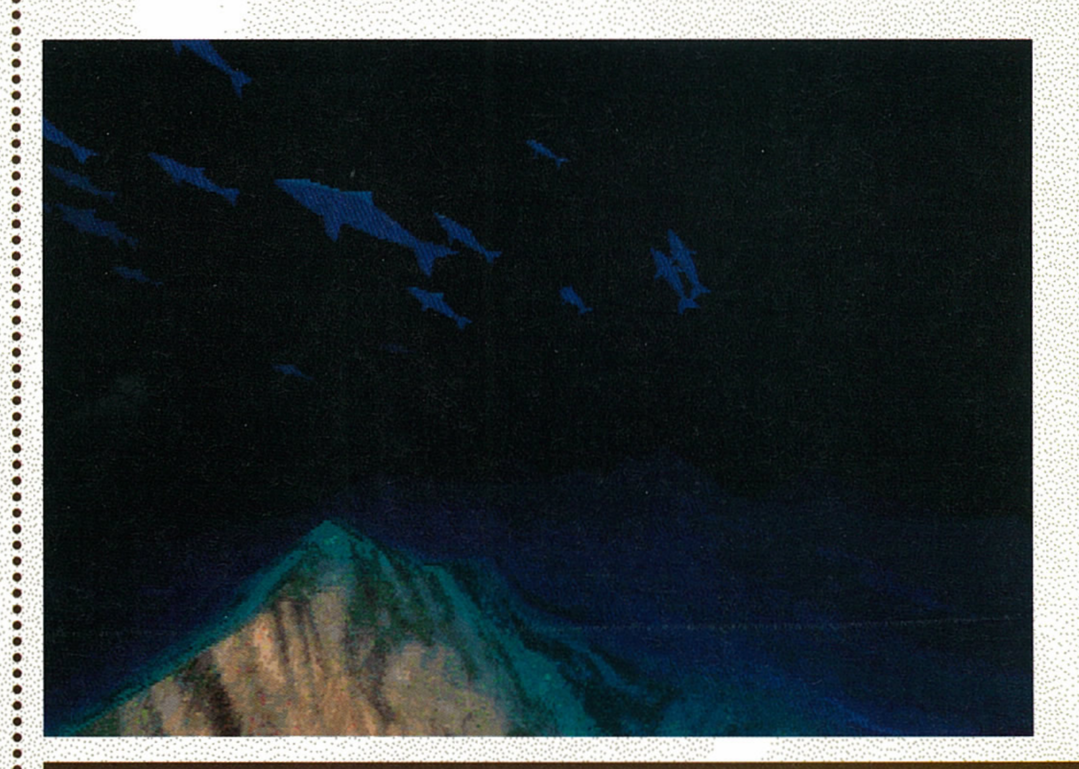
Pour servir un concept aussi fort, Bullfrog n'a pas lésiné sur la qualité de la réalisation. Toutes les innovations techniques que l'on peut voir dans Dungeon Keeper sont là autant pour servir l'atmosphère que la jouabilité. L'interface s'articule autour de trois écrans principaux. Tout d'abord une carte vue de haut plein écran permet d'un seul coup d'œil d'avoir une vue d'ensemble de la situation. Ensuite, une vue en 3D isométrique vous servira à contrôler les pièges et autres surprises que recèle le donjon. Enfin, la cerise sur le gâteau, c'est la vue subjective qui vous met dans la peau d'un de vos monstres pour participer en première ligne au nettoyage des lieux. En tout, vous pourrez contrôler pas moins de 16 créatures maléfiques différentes allant du dragon speedé au cancrelat géant ! Évidemment, chaque streum dispose de sa propre intelligence préprogrammée et se comporte de manière réaliste. Les cafards géants grouillent au niveau du sol, alors que les coprophages (regardez dans le dico !) volent en rasant les plafond pendant que des démons rusés se planquent dès que les choses tournent mal... Vous aurez à votre disposition une dizaine d'ordres de commandement pour vous assurer que vos troupes soient le plus efficaces possible. Mais les monstres ne seront pas les seuls obstacles à opposer à la progression des squatters. En tant que sorcier maître du Haut Château, vous avez le pouvoir de réordonner le plan du donjon. Vous pourrez choisir entre 12 pièces différentes y compris une armurerie, une chambre de torture et une salle de garde ! Je vous parle même pas des sorts qui, grâce à l'expérience acquise avec Magic Carpet, seront au nombre de 25. Ce ne sera d'ailleurs pas du luxe puisque les sales aventuriers qui viendront vous saloper vos tapis pourront être de 20 types différents!

UNE VÉRITABLE DÉBAUCHE TECHNIQUE

Ceux qui ont traîné leurs guêtres au Multimédia World Show ont pu admirer une démo de Dungeon Keeper. Cette démo était en VGA, et on pouvait trouver ça un peu pixellisé. Mais le jeu tourne en S-VGA, et les photos qui illustrent ces pages sont là pour le prouver. Putain, c'est beau ! Les effets de lumière dans Dungeon Keeper sont tout simplement époustouflants. Les torches répandent une lumière vacillante qui se reflète sur les murs en 3D mappée. Les ombres évoluent en temps réel, et l'atmosphère se fait de plus en plus pesante. La vue en 3D isométrique tourne à 360° avec fluidité. C'est vraiment du grand art ! L'intelligence artificielle du programme promet aussi des merveilles. Dungeon Keeper devrait être en mesure d'analyser les tactiques du joueur pour lui opposer une difficulté sur mesure. Eh bien, on attend de voir ça de pied ferme ! Au milieu de toutes ces innovations technologiques, Bullfrog n'a pas non plus oublié les amateurs de jeux en réseau. Les adeptes de la "vieille école" pourront prendre les rênes des aventuriers afin de donner au maître du Donjon encore plus de fil à retordre. Bref, avec Dungeon Keeper en réseau, on n'est pas près de se coucher tôt !

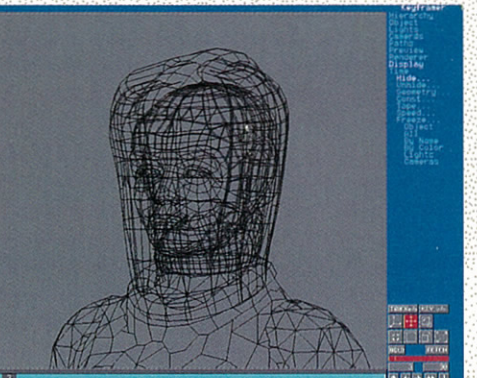
POURQUOI ATTENDRE ?

À la lecture de tout ceci, on pourrait penser que les amphibiens sont des sadiques de nous obliger à attendre encore deux mois avant de jouer à cette petite merveille (dernière date de sortie annoncée : 16 février 1996). Mais, entre nous, ça vaut le coup de patienter encore un peu. Bullfrog s'étant apercu que Dungeon Keeper était presque jouable sur un "petit" 486 33 MHz, est en train d'optimiser ses routines à mort pour rendre le miracle possible ! Moi qui pensais que le ticket d'entrée se situerait au niveau du Pentium, c'est vraiment une bonne nouvelle. Du coup, les autres programmeurs de l'étang... pardon, de l'équipe, en profitent pour enrichir les fonctionnalités du jeu. D'ores et déjà, nous savons qu'il y aura en plus un terrain d'entraînement pour les monstres. Histoire de leur faire gagner des points d'expérience avant de les envoyer au combat ! Il y aura aussi des séquences intermédiaires supplémentaires mettant en scène l'exécution des aventuriers malchanceux (avec des effets audio plutôt gratinés). Côté architecture donjonienne, viennent s'ajouter des portes magiques et des trappes basées sur l'illusion. C'est pas génial, ça ? Enfin, l'option jeu en réseau s'améliore encore pour devenir carrément gigantesque avec trois configurations différentes. Au choix : 32 joueurs pourront s'affronter sur un seul terrain, ou bien quatre donjons pourront être opposés sur la même carte, ou bien alors un seul Maître du Donjon pourra essayer de repousser 31 joueurs humains jouant le rôle des aventuriers. Alors, les gars, ça vaut pas le coup de patienter un petit peu ?



Creation : le monde ne s'est pas fait en un jour !





Creation, dont vous avez pu admirer une démo dans le précédent CD-ROM de Joy, est aussi un bon gros projet des amphibiens. Si je ne me trompe pas, les premières images de Creation étaient parues dans Joystick en même temps que celles de Magic Carpet. Pour dire que ça fait un moment que Bullfrog peaufine son projet !

CREATION, L'UNIVERS

Creation est une planète, un monde artificiel entièrement recouvert par le grand bleu. Ses habitants sont les survivants des formes de vie aquatiques de la Terre. Un nouvel équilibre a été atteint et, délivrées de la pollution, les créatures sous-marines sont florissantes. Chaque nouvelle forme de vie qui apparaît sur Creation est soigneusement étudiée, mise en rapport et... oubliée. C'est ce qui va se produire avec un parasite : une sorte de champignon aquatique. Le danger qu'il représente n'est pas tout de suite remarqué. Et le champignon prolifère, s'incrustant peu à peu dans la chaîne alimentaire de la planète. L'objectif du joueur est donc hautement écologique : détruire les champignons, sauver les formes de vie aquatiques pour restaurer l'équilibre de Creation.

CREATION, LA GENESE

Le projet Creation a connu de nombreuses versions. Au départ, il s'agissait d'un générateur de terrain fractal développé sur l'Amiga puis porté sur le PC. En arrivant sur les machines à Billou,



Les graphistes de Bullfrog s'en donnent à coeur joie sur le design des véhicules amphibies avec l'aide du fidèle 3D Studio. Mais le plus impressionnant s'avère être le moteur 3D temps réel avec ses bancs de poissons et ses petites bulles.





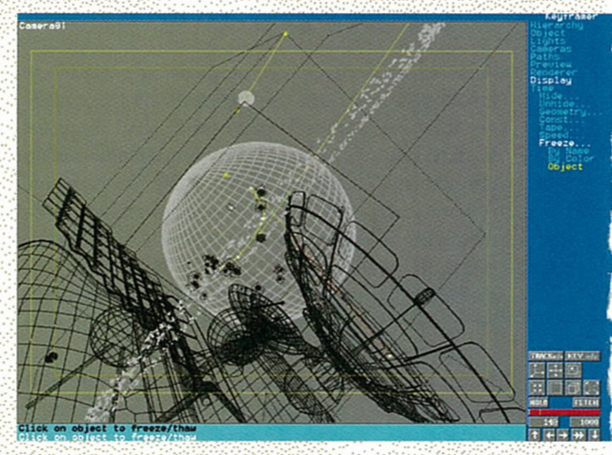
le moteur fractal hérite d'un effet de profondeur de champ avec de jolies nuances de bleu. Le concept de Creation est tout trouvé : ça se passera sous l'eau ! Le premier scénario était déjà original : Bullfrog avait pensé faire un simulateur de sous-marin dans les profondeurs du Loch Ness.

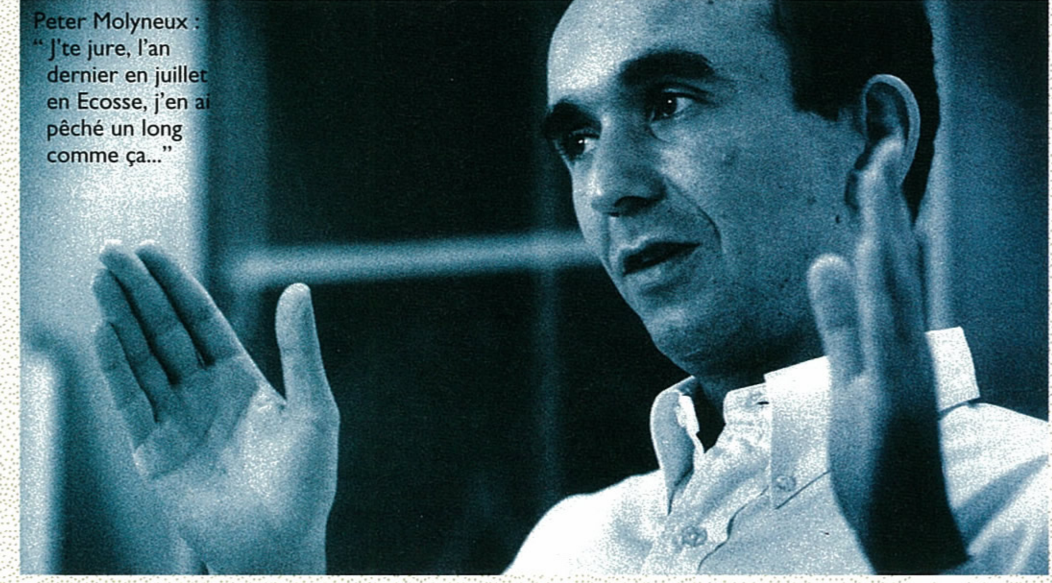
Pour s'entraîner, les développeurs se sont même enfermés à six dans un sous-marin pour se plonger dans l'ambiance. L'expérience dut être profitable, puiqu'ils revinrent avec des tas d'idées de routines pour le jeu. D'abord un algorithme de croissance copié sur celui des cellules vivantes pour simuler le développement des champignons. Et puis aussi un simulateur qui reproduise de manière réaliste le mouvement fluide des poissons. Le pilotage du sous-marin a demandé aussi pas mal de trouvailles. Comment disposer les jets orientables pour que le sous-marin puisse rester stationnaire ? Les autres éléments du jeu, notamment l'éditeur de carte, ont bénéficié du développement de Magic Carpet. Alors que dans MC les plans des niveaux étaient gérés en 2D, les niveaux de Creation sont conçus en 3D, ce qui paraît logique pour simuler les profondeurs aquatiques.

CREATION, LE FUTUR

Creation est encore en pleine phase de développement. Les programmeurs de Bullfrog ne peuvent pas s'empêcher de vouloir créer des effets intéressants et originaux. En ce moment, ils sont plutôt fiers des bancs de poissons qui évoluent en tortillant leur nageoire caudale comme les vrais. Il y a aussi des cavernes sous-marines avec des effets de lumière hyper-réalistes. Et puis tout plein de trucs super dont ils n'ont pas voulu me souffler un mot. Pour Paul, qui gère le projet, le plus dur va être de maintenir la ligne de conduite écolo. C'est bien de vouloir faire un jeu basé sur d'autres ressorts que la violence et la destruction, mais surtout il faut que ça soit aussi marrant à jouer. Allez Paul, faut pas t'en faire ! Regarde le commandant Cousteau et la Calypso. Tu vois bien que ça va être drôle !

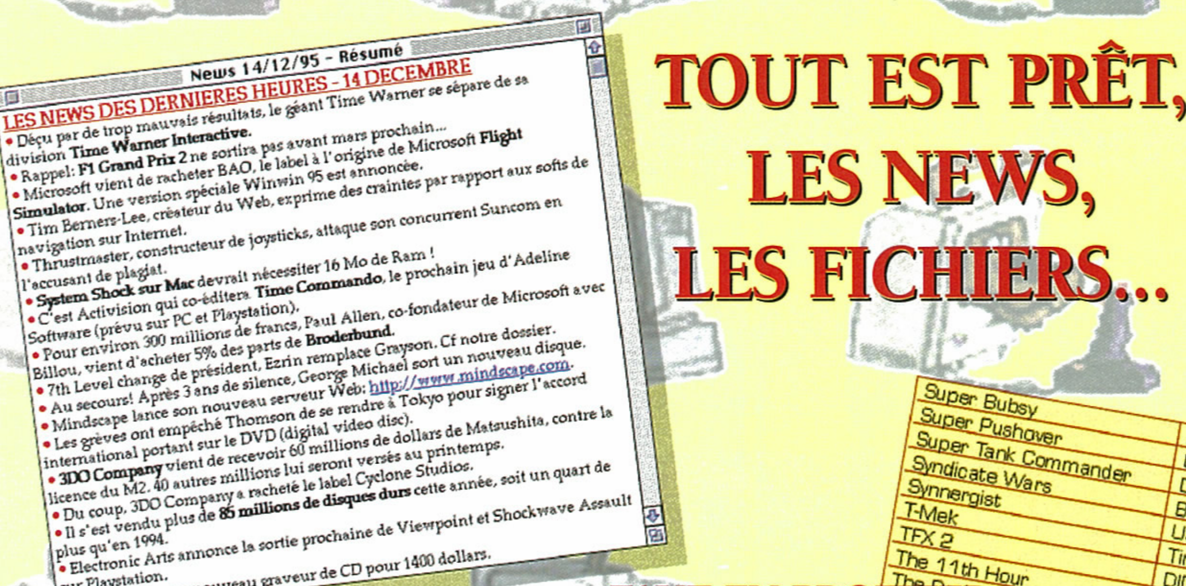






Peter Molyneux : " J'te jure, l'an dernier en juillet en Ecosse, j'en ai pêché un long comme ça..."

BON, VOUS VENEZ ?


News 14/12/95 - Résumé

LES NEWS DES DERNIERES HEURES - 14 DECEMBRE
- Déçu par de trop mauvais résultats, le géant Time Warner se sépare de sa division **Time Warner Interactive.**
- Rappel: **F1 Grand Prix 2** ne sortira pas avant mars prochain...
- Microsoft vient de racheter BAO, le label à l'origine de Microsoft **Flight Simulator**. Une version spéciale Winwin 95 est annoncée.
- Tim Berners-Lee, créateur du Web, exprime des craintes par rapport aux softs de navigation sur Internet.
- Thrustmaster, constructeur de joysticks, attaque son concurrent Suncom en l'accusant de plagiat.
- **System Shock sur Mac** devrait nécessiter 16 Mo de Ram !
- C'est Activision qui co-éditera **Time Commando**, le prochain jeu d'Adeline Software (prévu sur PC et Playstation).
- Pour environ 300 millions de francs, Paul Allen, co-fondateur de Microsoft avec Billou, vient d'acheter 5% des parts de **Broderbund.**
- 7th Level change de président, Ezrin remplace Grayson. Cf notre dossier.
- Au secours! Après 3 ans de silence, George Michael sort un nouveau disque.
- Mindscape lance son nouveau serveur Web: http://www.mindscape.com.
- Les grèves ont empêché Thomson de se rendre à Tokyo pour signer l'accord international portant sur le DVD (digital video disc).
- **3DO Company** vient de recevoir 60 millions de dollars de Matsushita, contre la licence du M2. 40 autres millions lui seront versés au printemps.
- Du coup, 3DO Company a racheté le label Cyclone Studios.
- Il s'est vendu plus de **85 millions de disques durs** cette année, soit un quart de plus qu'en 1994.
- Electronic Arts annonce la sortie prochaine de Viewpoint et Shockwave Assault sur Playstation.
- Philips lance un nouveau graveur de CD pour 1400 dollars.

TOUT EST PRÊT, LES NEWS, LES FICHIERS...



Super Bubsy	Accolade	Mars 96
Super Pushover	Domark	Décembre 95
Super Tank Commander	Domark	Décembre 95
Syndicate Wars	Bullfrog	Mars 96
Synnergist	US Gold	Janvier 96
T-Mek	Time Warner Int.	Janvier 96
TFX 2	DID	Décembre 95
The 11th Hour	Virgin	Décembre 95
The Dark Eye	Inscape/Warner	Décembre 95
The Darkening	Origin	Mai 96
The Indestructibles	Bullfrog	Juillet 96
The Last Dynasty Win 95	Coktel Vision	Décembre 95
The Lawnmower Man 2	Sales Curve Int.	Janvier 96
The Settlers 2	Blue Byte	Janvier 96
Theme Hospital	Bullfrog	Mai 96
This means war	Illusion Machines	Décembre 95
Tilt 2	Virgin	Décembre 95
Time Commando	Adeline Software	Mars 96
Time Pockets	Capstone	Décembre 95
Torin's Passage	Sierra Vision	Décembre 95

FAUT EN PROFITER PENDANT QUE C'EST CHAUD...



ON N'ATTEND PLUS QUE VOUS...

C'EST NOUVEAU, C'EST LE BBS JOYSTICK.

JL004

En utilisant le soft fourni sur le CD-Rom de Joystick, connectez-vous en composant le 36 68 51 99 (2,23 F/mn).
Vous pouvez profiter d'un accès à tarif préférentiel en souscrivant un abonnement, **amorti dès les premières connexions** !
Et pour s'abonner, on fait comment, c'est compliqué ? Ah mais alors pas du tout, il suffit de nous renvoyer ce coupon à :
HFG Abonnements, 90, rue de Flandre, 75019 PARIS - Fax: (1) 42 08 16 20

Nom d'utilisateur souhaité : ....

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code Postal : .... Téléphone : ....

Micro : ☐ PC ☐ Mac Modem : .... bauds Marque : ....

☐ Abonnement pour 3 mois : 177 francs + **un mois gratuit !**

☐ Abonnement pour 6 mois : 299 francs + **un mois gratuit !**

☐ Par prélèvement mensuel de 50 FF (vous recevrez un formulaire d'autorisation).

Je règle:

☐ Par chèque établi en FF à l'ordre de Hachette Filippachi Grolier.

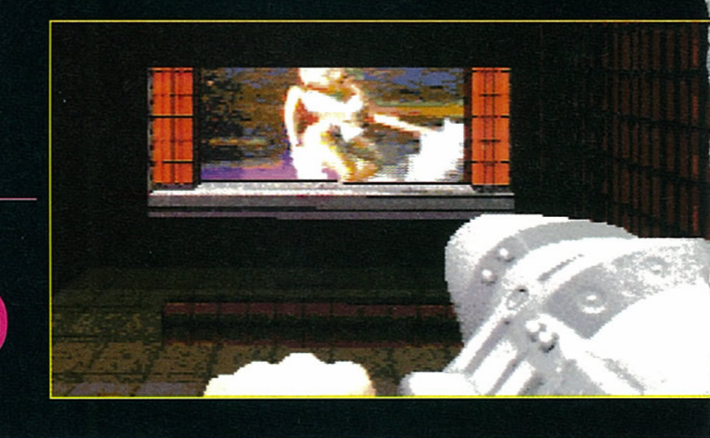
☐ Par carte bleue n°: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Date :

Signature :

PC/PC CD-ROM

PINKY

Duke Nukem 3D







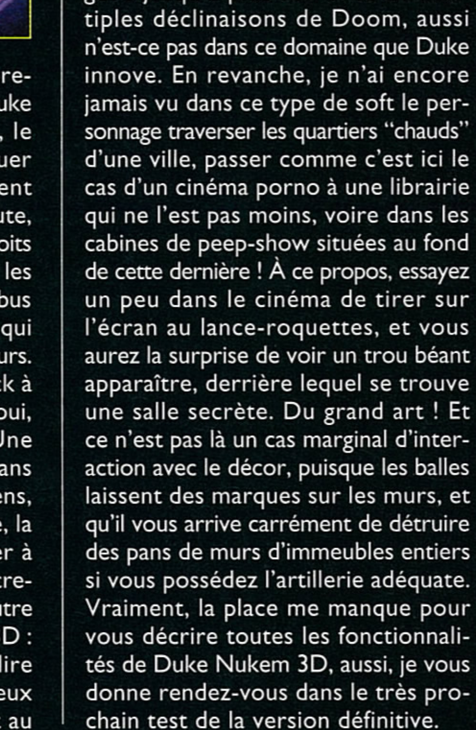




EDITEUR : US Gold (1) 41 06 96 70
STANDARDS : PC / PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Février 96

Quelques-uns d'entre vous connaissent sans doute Duke Nukem, puisque ce personnage peu recommandable a déjà sévi il y a quelques années dans un shareware qui portait son nom. Pour son retour sur le devant de la scène, ce bon vieux Duke a mis tous les atouts de son côté. Au vu des photos d'écran qui accompagnent cette preview, vous l'aviez compris, c'est dans le plus pur style Doom que Nukem va poursuivre le massacre. Le problème, c'est que des clones de Doom, il en pleut presque autant que les manifs ces temps-ci. Aussi a-t-il intérêt à être sacrément bon s'il veut avoir la moindre chance d'être vendu à quelqu'un d'autre que les mères des concepteurs du jeu.

Franchement, à la vue de cette preview, il est permis de penser que Duke gagnera son pari. Tout d'abord, le nombre d'actions que peut effectuer le personnage est tout simplement incroyable. Il marche ou court, saute, plonge et nage, ou rampe dans d'étroits conduits. Il peut même emprunter les transports en commun, comme le bus ou le métro, ce qui par les temps qui courent, a de quoi nous laisser rêveurs. Enfin il existe également un jetpack à l'aide duquel il survole la ville. Ah oui, la ville justement, parlons-en. Une bonne partie du jeu se déroule dans un Los Angeles envahi par les aliens, et il arrive qu'au détour d'une rue, la terre se mette soudain à trembler à grands coups de terraforming, les crevasses se créant sous vos yeux ! Autre aspect novateur de Duke Nukem 3D : l'ambiance malsaine, pour tout dire très réaliste, qui se dégage des lieux visités. Certes, on a déjà eu droit au gore jusqu'à plus soif avec de multiples déclinaisons de Doom, aussi n'est-ce pas dans ce domaine que Duke innove. En revanche, je n'ai encore jamais vu dans ce type de soft le personnage traverser les quartiers "chauds" d'une ville, passer comme c'est ici le cas d'un cinéma porno à une librairie qui ne l'est pas moins, voire dans les cabines de peep-show situées au fond de cette dernière ! À ce propos, essayez un peu dans le cinéma de tirer sur l'écran au lance-roquettes, et vous aurez la surprise de voir un trou béant apparaître, derrière lequel se trouve une salle secrète. Du grand art ! Et ce n'est pas là un cas marginal d'interaction avec le décor, puisque les balles laissent des marques sur les murs, et qu'il vous arrive carrément de détruire des pans de murs d'immeubles entiers si vous possédez l'artillerie adéquate. Vraiment, la place me manque pour vous décrire toutes les fonctionnalités de Duke Nukem 3D, aussi, je vous donne rendez-vous dans le très prochain test de la version définitive.





PC CD-ROM

IANSOLO

Offensive







Offensive est un simulateur d'horticulteur. Euh, non. Offensive est plutôt un simulateur de guerre hyper-réaliste. Oui, c'est plutôt ça. Offensive est donc un wargame comme on les aime avec reconstitution de tout plein de batailles historiques. Ça va des grandes guerres de l'histoire militaire au débarquement en Normandie en passant par la guerre civile américaine. Donc pas de soucis : vu le nombre de scénarios, vous ne risquez pas d'être en manque. Mais ce qui fait l'originalité d'Offensive, c'est qu'il est le premier wargame conçu pour tous. Oui, vraiment. Avec Offensive, votre concierge va se mettre aux wargames et aussi tous les anti-militaristes et autres objecteurs de conscience, ça c'est sûr ! C'est que Offensive est très simple d'accès. Le terrain est représenté en vue isométrique avec des unités de grande taille. En plus, on peut tourner autour et zoomer. Pour bouger une armée, c'est aussi simple que dans Command & Conquer. Il suffit de sélectionner l'unité (ou plusieurs unités en traçant un carré), et on peut au choix : se déplacer, attaquer, tenir une position ou se replier. C'est pas plus compliqué que ça de faire la guerre ! Chaque mission offre des challenges et des décors bien différents. Franchement, pour un wargame, le graphisme est rigolo et fourmille de petits détails. En plus, le papa d'Offensive (Océan) annonce que chaque combattant est doté d'une intelligence artificielle drôlement costaud et qu'on pourra jouer en réseau. C'est pas génial ? Eh bien, on va attendre le test pour voir si Offensive tiendra ses promesses. Et aussi pour voir si ma concierge sait utiliser un lance-roquettes.

EDITEUR :
Océan
(1) 40 53 92 86
SORTIE PRÉVUE :
Février 96







PC CD-ROM

LORD CASQUE NOIR

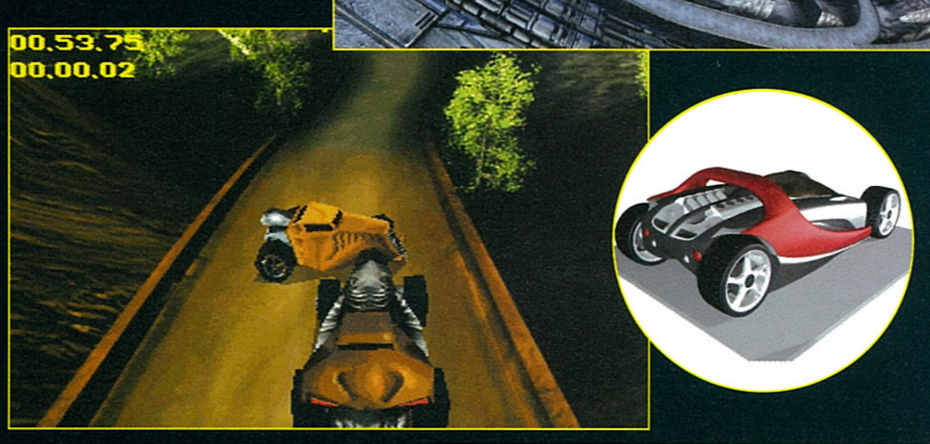
Megarace 2

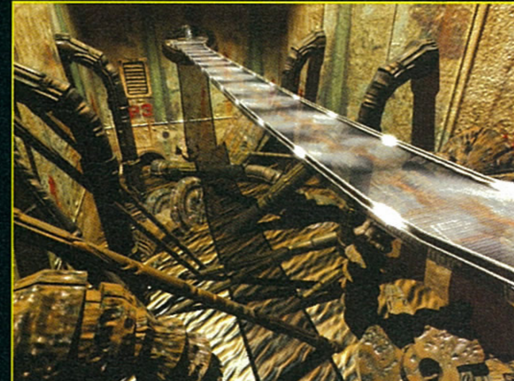






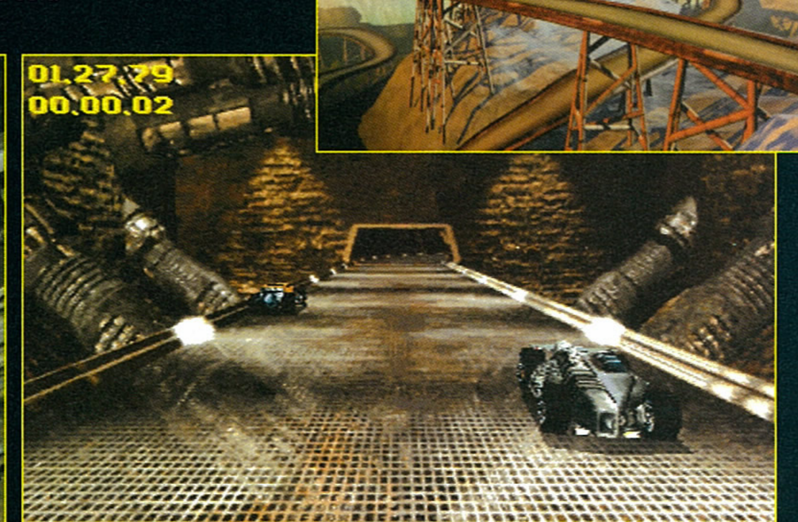
Et c'est reparti pour une nouvelle course totalement cinglée ! Alors... on flippe comme un vieux chien du Bronx, hein ?". Le désormais célèbre présentateur Lance Boyle revient sur votre écran pour vous présenter la dernière version de son show télévisé. Rappelez-vous de Megarace... vous deviez piloter une voiture sur une piste précalculée, le but étant d'offrir le plus de spectacle possible au téléspectateur de l'émission de Lance. Enfin, le show n'est bien entendu qu'un prétexte car c'est bel et bien la course de voiture qui nous intéresse. Megarace 2 reprend le principe des décors précalculés mais le concept change radicalement. Fini les marques au sol, fini les deux ou trois concurrents qui cherchent à vous réduire en poussière. Le challenge consiste désormais à terminer la course en tête. Huit voitures sont au départ. Contrairement au jeu précédent, elles sont représentées en vrai 3D. C'est-à-dire qu'elle peuvent prendre place à n'importe quel endroit de la route et dans n'importe quel sens. Et c'est une des vraies innovations car elle donne l'impression de piloter une petite voiture télécommandée sur une grosse maquette de circuit. Si vous vous arrêtez, le programme appelle George qui vient vous casser la gueule. Non je plaisante, le programme appelle une image proche de l'endroit où vous vous trouvez et sous un angle différent, inhibant ainsi la notion de décors précalculés. Tiens, ben parlons-en des décors. Le nouvel algorithme de compression autorise l'utilisation d'un grand nombre de couleurs. Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous allez être sacrément surpris. Les circuits sont beaucoup plus grands avec plein d'embranchements. Outre les voitures en 3D temps réel, il existe aussi des objets bouchant des passages. Bref, c'est tout plein de surprises. Il n'y a en revanche que 6 circuits. Citons enfin la possibilité de revoir sa course, de prendre les circuits à l'envers et... la présence d'une superbe potiche au côté de Lance Boyle! Autant vous le dire de suite, il me tarde d'être en mars, date de la sortie du soft.





DÉVELOPPEUR : Cryo
EDITEUR : Mindscape (1) 99 79 66 48
SORTIE PRÉVUE : Mars





JESSICO

Nous vous souhaitons une Bonne Année!!!

Nous remercions toutes les personnes qui nous ont fait confiance jusqu'à aujourd'hui et offrons un Kit Entretien de votre Ordinateur pour toute Expédition de plus de 500 Frs. Merci!!!

CD ROM

11EME HEURE VF	345
3D ULTRA PINBALL	345
ACTUA SOCCER	275
ALIENS	395
ALIENS VO	255
ALIEN ODISSEY	305
ALIEN VIRUS	345
ANVIL OF DAWN	320
ASCENDANCY NF	365
ASSAULT RIGGS NF	305
BAD DAY ON MIDWAY VF	370
BATTLE ISLE 3 VF	365
BIOFORGE GOLD	NC
BLACKTHORN	315
BRAINDEAD 13	320
CAESAR 2	320
CHRONO MASTER	290
CRUSADER NO REMORSE	390
CRUSADE	355
CYBERMAGE	395
CYBERSPEED WIN95	355
D1000	190
DARK FORCES VF	326
DARKER NF	280
DAWN PATROL VF	329
DESTRUCTION DERBY NF	305
DEUS EX MACHINA	NC
DUNGEON KEEPER NF	415
DUNGEON MASTER 2 VO	299
EARTH WORM JIM 1 & 2	290
EMPIRE 2	355
F1 GRAND PRIX 2	375
F1 GRAND PRIX MANAGER	350
FADE TO BLACK	389
FATAL RACING	255
FIFA 96	395
FOOTBALL PRO 96	275
FORT BOYARD	305
GABRIEL KNIGHT 2	415
HEROES OF MIGHT & MAGIC NF	365
HEXXEN	275
INDY CAR 2 NF	250
JUDGE DREDD NF	340
KLICK & PLAYVF	358
LOADSTAR	275
LOBO	NC
LORDS OF MIDNIGHT VF	375
MASTER OF MAGIC	290
MECHAWARRIOR 2 VF	350
METAL MARINES	320
MORTAL KOMBAT 3	270
MORTAL COIL	250
NHL HOCKEY 96	395
NIGHT TRAP NF	335
PHANTASMAGORIA VF	440
PIT FALL NF WIN95	375
PLAYER MANAGER 2	275
RAVEN PROJECT VF	365
REBEL ASSAULT 2 VF	355
RED GHOST	395
SCREAMER	230
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	280
SHOCKWAVE ASSAULT WIN95	NC
STEEL PANTHER	355
STONE KEEP	430
SUKKOI SU 27 WIN95	375
TFX EUROFIGHTER	350
THE DIG VF	410
THE HIVE	310
THEXDER	275
TIE FIGHTER COLLECTOR	380
TIME GATE SECRET DU TEMPLIER	350
TOP GUN	355
TORIN S PASSAGE VF	370
ULTIMATE FOOTBALL 2	295
WARCRAFT NF	277
WARCRAFT 2 NF	375
WARHAMMER WIN95	375
WING COMMANDER 4	440
WING NUTS	280
WIPE OUT	305
WITCHAVEN NF	290
WORMS	275
X WING COLLECTION	328
Z VF	275

CD CULTURELS

1996 GROLIER	315
ASTROLABE	400
AVENTURIER CORPS HUMAIN	220
ATLAS DE L'EUROPE	310
CHATEAU DE LA LOIRE	395
DINAUSORS	119
INUIT, GRAND NORD	399
L'ART DU 20EME SIECLE	400
L'AVIATION	395
L'ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE	499
LE LOUVRE	399
LEONARD, L INVENTEUR	399
MICHEL ANGE	399
MOI, PAUL CEZANNE	310
MON PREMIER TOUR DU MONDE	260
TERRASSES & JARDINS	250
VINS & GASTRONOMIE	315
WORLD ATLAS	405

ACCESSOIRES

MULTIMEDIA

MAXI KIT CDROM 4X+JEUX	1495
MAXI KIT CDROM 6X+JEUX	2590
MAXI SOUND CD 16 4X	2290
MAXI SOUND CD 32 4X	2590
MAXI SOUND CD 32 6X	3490
MAXI SOUND 16 IDE/MCD	590
MAXI SOUND HP 16	690
MAXI SOUND 32 WAVE FX	890
MAXI SOUND KORG WAVE 32	1299
MAXI RADIO FM	349
SOUND BLASTER 16 PRO	990
SOUND BLASTER 16 PRO ASP	1190
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE	1495
ENCEINTES 80 WATT MAXI	390
CASQUE INFRA ROUGE	390
HOBBY MULTI	500

"CASQUE INFRA ROUGE+ENCEINTES+MICRO"

DIVERS PC

PILOT TRACK BALL PC	305
SOURIS	70
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE 3.5"	110
DOUBLEUR DE JOYSTICK	90
BOITIER CDROM	35
BOITIER CDROM DBLE CAPACITE	50
BOITIER POSSO 3.5" 150	139
ETIQUETTES 3.5" X100	40

JOYSTICKS PC

JOYPAD 4 BOUTONS	139
JOYPAD PRO COMPETITION	195
CH PEDALS	589
PRO PEDAL	990
CH THROTTLE	869
PRO THROTTLE	999
VIRTUAL PRO	699
VIRTUAL PILOT PRO	999
F16 COMBAT STICK	749
F16 FIGHTER STICK	999
F16 FLIGHT STICK	499
FLIGHT STICK PRO	449
FLIGHT STICK	249
JETSTICK	209
GRAVIS PHOENIX	575
THRUSTMASTER FCS	589
THRUSTMASTER FCS PRO	969
THRUSTMASTER F16 FCS	1150
THRUSTMASTER F16 GAZ CONT	1250
THRSTMASTER GAZ CONTROL	1149
THRUSTMASTER PALONNIER	1049
THRUSTMASTER FORMULA T1	1320

COMPIL. AG/PC/CDROM

HIT FOR SIX #1.........120
CHICAGO 90+ F19 + TITUS + STAR GOOSE + GP MASTER

HIT FOR SIX #2.........120
F15 + BLUES BROTHERS +HAMMER BOY+EYE OF HORUS +HOTSHOT+HIGH. PATROL 2

HIT FOR SIX #3.........120
GUNSHIP+CRAZY CARS 3 +MEGA PHOENIX+STAR RAY +AIRBALL+ARCHIPELAGOS

HIT FOR SIX #6.........120
SILENT SERVICE 2+MAYA +3D TENNIS+GS SOCCER MAN. +WORLD CRICKET+STORMLORD

HIT FOR SIX #7.........120
SPECIAL FORCES+3D BOXING +MILLEMIGLIA+NEBULUS +WINDSURF+BLADE WARRIOR

HIT FOR SIX #8.........120
RR TYCOON+INT. TENNIS +WORLD CUP FOOT MANAGER +TARGHAN+NETHERWORLD +BIG GAME FISHING

PC

3RD REICH	300
AGENT DOUBLE	240
ALIEN CARNAGE	90
ALIENS OF GOD	90
ARCADE CLASSICS	300
BLACK HAWK	269
BLACK KNIGHT F18	220
BLITZ BOMBERS	240
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	280
CITADEL	280
CIVILISATION NETWORK	285
DUKE NUKEM 2	90
EMPIRE DELUXE 2	380
FORMULA 1 TEAM MANAGER	240
GREAT NAVAL BATTLES	149
HARPOON 2.0	230
HARPOON DATA 1+2	300
HARPOON SCENARIO EDITOR	190
HEXEN (HERETIC 2)	325
HIRED GUNS	99
MICRO MACHINES 2	265
PANZER GENERAL	295
PIRATES GOLD	169
PLANET STRIKE	90
PLAYER MANAGER 2	150
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	270
POLE POSITION	300
RAPTOR	90
REUNION	119
ROADWARRIOR (QUARANTINE2)	320
SIM CLASSICS 2	225
SIM TOWER	285
SUPERFROG	150
TACTICAL MANAGER	240
THE DARK EYE	300
ULTIMATE SOCCER MANAGER	295
WACKY WHEELS	90
XMAS LEMMINGS	99

IMPRIMANTES

STAR LC 90 N&B...........1195 F

STAR LC 100 COUL......1615 F

IMPRIMANTES A AIGUILLES
COMPATIBLES AG/PC, CABLES INCLUS
DRIVER COULEUR NON FOURNI POUR AMIGA

CD ROM PETITS PRIX

BUREAU 13 NF	99
COMPLETE ULTIMA	99
GOBBLINS 1&2	99
GOBBLINS 3	99
HAND OF FATE	99
HELL NF	99
INDY CAR	99
KING QUEST 6	99
NHL HOCKEY	99
NOCTROPOLIS	99
PRIVATER CLASSIC	99
QUARANTINE	99
SPACE HULK	99
SPACE QUEST 4	99
SSN SEA WOLF	119
STAR CRUSADER	99
STRIKE COMMANDER	119
SYNDICATE +	119
SYSTEM SHOCK	99
UNDER A KILLING MOON	119

CD CHARMES

ANGIE L'INFIRMIERE INTERACTIVE	259
ART SHOW GIRLS VF INTERACTIF	259
EROTIKA MANGA	350
INSATIABLE	169
INTERACTIVE DRAGHIXA	365
INTERACTIVE TABATHA	325
INTERVIEW DE PAULINE	350
PARIS NUS 1900	355
PARIS X 1900	355
PASSEPORT X POUR BUDAPEST VF	259
SPACE SIRENS 2	320
VIRTUALLY YOURS 2	250
VIRTUAL ESCORT	400
VIRTUAL VALERY 2	320
VIRTUAL VIXXENS	280

ACTION REPLAY

PC V4.x ....595 F

AMIGA 1200................545 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ....
TOUT EST POSSIBLE !!!
MANUEL EN FRANCAIS!!!

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMP	225
ALADDIN	225
ALIEN BREED 3D	240
ALL NEW LEMMINGS	225
ANDRE AGASSI TENNIS	225
ATROPHY	225
BLITZ BOMBERS	225
BLOODNET	225
BURNING RUBBER	185
DOUBLE AGENT	225
DREAM WEB	225
DUNGEON MASTER 2 VF (3MO + DD)	280
DUNGEON MASTER 2 VO (3MO+DD)	225
EXILE	225
EXTREME RACING	225
FEARS	225
FIELDS OF GLORY	225
GLOOM	225
GLOOM DATA DISK	180
KICK OFF 3	185
PINBALL MANIA	225
LORD OF REALMS	250
NBA JAM TE	225
OSCAR	99
PINBALL ILLUSION	225
PINBALL MANIA	225
PLAYER MANAGER 2 EXT.	185
POLE POSITION	225
SABRE TEAM	250
SIM LIFE VF (2MO)	149
SOCCER KID	225
STAR CRUSADER	235
SUPER STREET F2 TURBO	260
THEME PARK	280
UFO	280
VIRTUAL KARTING	225

JEUX AG

AKIRA	220
ALL TERRAIN RACING	180
ANDRE AGASSI TENNIS	220
AWARD WINNERS GOLD	230
AWARD WINNERS PLATINIUM	230
BEAUJOLY COMPILATION	230
BLITZ BASIC	280
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	220
COALA	220
COLONISATION VO	240
COLONISATION VF	260
COMBAT CLASSICS	220
COMBAT CLASSICS 2	220
COMBAT CLASSICS 3	220
DAWN PATROL	220
DOGFIGHT	220
DOUBLE AGENT	220
DRAGON STONE	220
EXILE	220
FIELDS OF GLORY	220
FIFA SOCCER	250
FORMULA 1 TEAM MANAGER	220
GLOOM DELUXE	220
HIREG GUNS (1MO)	99
JUNGLE STRIKE	180
LUCAS ART CLASSIC COL.	220
MANCHESTER UNITED CHAMP	90
MORTAL KOMBAT 2	231
NIPPON SAFES (1MO)	90
PLAYER MANAGER 2	180
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	220
PRIMAL RAGE	220
RUGBY LEAGUE BOSS	150
SABRE TEAM	90
SENSIBLE GOLF	220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96	250
SEVENTH SWORD OF MENDOR	250
SHADOW FIGHTER	220
SHADOW WORLDS	180
SKIDMARKS 2	231
SOCCER KID	90
SUPERFROG	220
SUPER STREET FIGHTER 2	250
SYNDICATE	150
TACTICAL MANAGER 2	220
THEME PARK	250
TOWER ASSAULT	184
ULTIMATE PINBALL	250
ULTIMATE SOCCER MANAGER	220
WORLD OF GOLF	220
WORMS	235
XMAS LEMMINGS 94 (1MO)	99
XMAS LEMMINGS (1MO)	99
Z	230

CD 32

JOYPAD PRO COMP.	185
SOURIS	155
ACID ATTACK COMP.	230
ALIEN BREED 3D	250
ALL TERRAIN RACING	190
ANDRE AGASSI TENNIS	230
ARCADE POOL	190
ATROPHY	230
BANSHEE	190
BENEATH STEEL SKY	230
BLITZ BOMBERS	230
BLITZ TENNIS	230
BRIDGE INITIATION VF	260
BRUTAL SPORT FOOT	99
DOUBLE AGENT	230
DRAGON STONE	190
EXILE	230
EXTREME RACING	230
FEARS	230
FRONTIER ELITE 2	230
GLOOM 2	230
JUNGLE STRIKE	190
KING PIN BOWLING	160
LOTUS TURBO TRILOGY	190
MANCHESTER UTD	230
NICK FALDO GOLF	99
ODISSEY	230
PINBALL ILLUSION	230
SABRE TEAM	190
SENS. SOCCER 92/93	190
SENS. SOCCER INTERN.	230
SHADOW FIGHTER	230
SKELETON KREW	190
SKIDMARKS 2	230
SUPERFROG	190
SUPER LEAGUE MANAGER	230
SUPER STARDUST	230
SUPER STREET F2 TURBO	230
SYNDICATE	230
THOMAS TANK PINBALL	190
TOWER ASSAULT	230
VIDEO CREATOR	280
WORLD OF GOLF	230
WORMS	240

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200 NF	545
EXT 1 MO A600	390
EXT 1 MO A600 + HORL	460
EXT 0 MO A1200 + HORL.	720
BARETTE 1, 2, 4 OU 8 MO A1200	NC
LECTEUR INTERNE HTE DENSITE	870
LECTEUR EXTERNE HTE DENSITE	950
LECTEUR CDROM 2X IDE ATAPI	1490
LECTEUR CDROM 4X IDE ATAPI	1990
DISQUE DUR INTERNE 80 MO	690
DISQUE DUR INTERNE 120 MO	1190

DIVERS AG

ADAPTATEUR 4 JOY	100
ALIMENTATION	356
BOITIER 50 DSK	59
SYNCHRO XPRESS	299
DISK 3.5" DFDD	35
DISK 3.5" DFHD	40
ETIQUETTES 3.5" X100	40
EXT 512K A500	220
EXT 512K A500 + HORL	280
EXT 1 MO A500+	375
INTERFACE MIDI 3+1+CABLES	199
LECTEUR INTERNE DBL DENSITE	390
LECTEUR EXTERNE DBL DENSITE	470
DISK NETTOYAGE 3.5"	50
MICRO KIT NETTOYAGE	110
MODEM 14400 BAUD	1390
MODEM 28800 BAUD	2390
SCANNER A MAIN N&B	890
SCANNER A MAIN COULEUR	1990
SOURIS	155
SWITCH SOURIS JOYSTICK	199
TRACK BALL	240

JOYSTICKS AG

JOYPAD PRO AG/A1200/CD32	185
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEED. AUTOFIRE	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ JETFIGHTER	99

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

36 15 JESSICO — **93.84.84.98**

EXPEDITION: COLISSIMO — **FAX 93 84 20 30**

TITRES	Qte	Prix	Montant

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

02/01

- ❒ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE
- ❒ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
- ❒ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ____-____-____-____ Exp . . / . .

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

C. P. ______ VILLE ....

TEL : .... SIGNATURE:

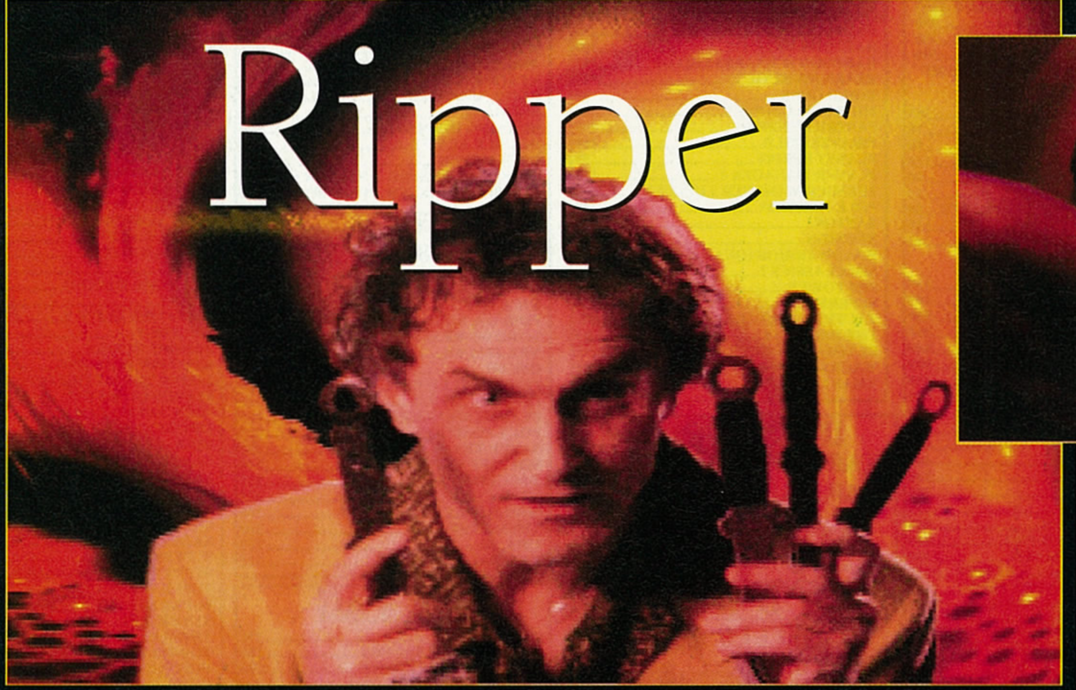
PORT	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F



PC CD-ROM

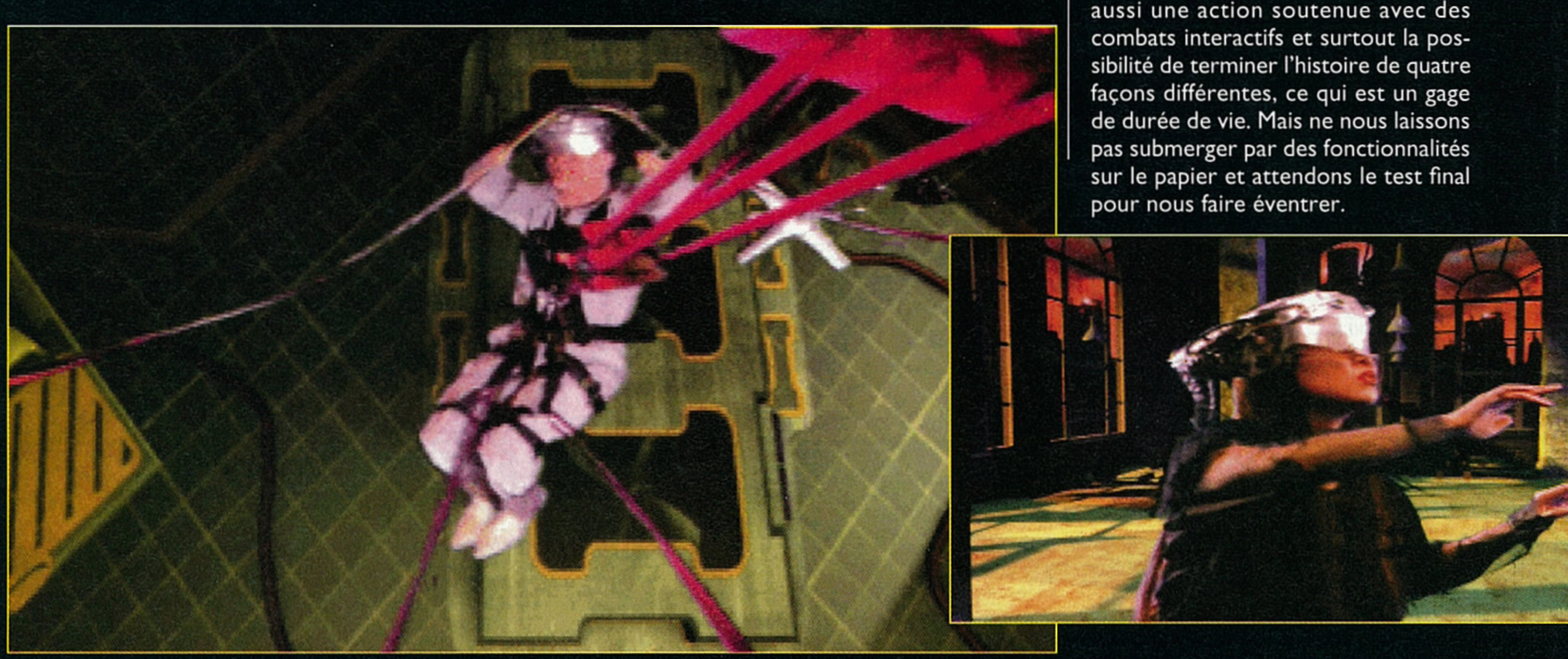
IANSOLO



Ripper

EDITEUR : *Take2*
DISTRIBUTEUR : *Gametek (16) 72 02 59 24*
SORTIE PRÉVUE : *Janvier 96*

Take2 revient à la charge avec une grande aventure interactive au casting prestigieux. Souvenez-vous, Hell, dans lequel Denis Hopper prêtait son visage, c'était eux. Ripper s'annonce donc comme une véritable superproduction hollywoodienne: 4 millions de dollars de budget, deux années de développement et la trombine fameuse de Christopher Walken ("Pulp Fiction", "Batman return"). C'est sur quatre CD-ROM que viendront se vautrer les deux heures de full-motion vidéo dont peut s'enorgueillir ce film... euh pardon, ce jeu! Si le mot "Ripper" ne recueille pas d'échos dans vos oreilles franco-françaises, sachez qu'il s'agit de Jack l'éventreur, le père spirituel des serial-killers. Comme il faut être moderne, Take2 a situé l'action de Ripper dans un futur proche. Nous sommes donc en 2040 dans les rues de New York et Jack est de retour, éventrant ses victimes puis disparaissant sans laisser de traces. Seul le joueur, alias Jake Quinla reporter du crime, pourra résoudre l'affaire et délivrer la ville de l'emprise de la terreur. Hormis une belle brochette d'acteurs aux noms prestigieux, Take2 s'est offert les talents d'un cinéaste de renom (Phil Parmet qui tourne actuellement le dernier Tarantino) pour shooter les séquences cinématographiques. Et pour parfaire l'ambiance, les musiques ont été composées par des dinosaures du rock: Blue Oyster Cult. A côté de l'artillerie lourde en cinémascope, l'humble joueur se sentira en terrain de connaissance avec des décors en "simple" 3D, les personnages rencontrés apparaissant en vidéo. Pour corser les choses, Jack vous a fait figurer sur la liste des victimes, et la course-poursuite risque de s'avérer haletante. Ripper comporte aussi une action soutenue avec des combats interactifs et surtout la possibilité de terminer l'histoire de quatre façons différentes, ce qui est un gage de durée de vie. Mais ne nous laissons pas submerger par des fonctionnalités sur le papier et attendons le test final pour nous faire éventrer.



PC CD-ROM

IANSOLO

Battle Cruiser 3000 AD

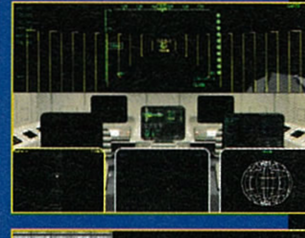


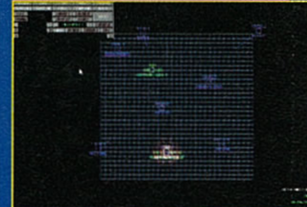


Amis terriens, bonjour! Vous voulez voir du pays? Vous vous sentez las de cette existence morne et sans saveur? Le réseau de divertissement Vid-3D vous sort par les trous de nez? Réjouissez-vous et venez vous engager dans les forces de la Galaxy Organization of Free Worlds. Vous êtes jeune, intrépide et plein de réflexes? La Galcom mettra un croiseur de combat modèle BC3000 entre vos mains et votre vie ne sera jamais plus pareille. Venez nombreux car nous avons besoin d'hommes de votre trempe pour repousser ces bâtards de l'empire Gammulan!... Battle Cruiser 3000 AD est à la fois un jeu de simulation, de conquête et d'exploration spatiale. Take2 fait bien les choses car les mélanges dans le domaine du jeu vidéo donnent parfois naissance à des produits stupéfiants. Dans BC3000 AD vous allez pouvoir diriger un croiseur de combat (offrant les fonctions de cuirassé, de transporteur et d'explorateur) et contrôler une escadrille de 75 unités dont 4 avions d'interception et un imposant attirail d'armes. En tant que simulateur, BC3000 AD offre un univers entièrement en 3D texturée en SVGA. Les missions s'annoncent comme variées: exploration de galaxies, sauvetage dans l'espace, arrimage à des planètes. Mais ce n'est pas tout. Il sera possible de faire du commerce dans 25 systèmes stellaires différents afin de s'enrichir de pleines brouettes de crédits monétaires. Ça ne sera pas de trop pour réparer et améliorer votre croiseur et ses avions d'interception. Dans la liste des caractéristiques alléchantes de BC3000 AD, il faut aussi mentionner un système d'intelligence artificielle basé sur un réseau neuronal qui permettra notamment d'interagir avec 12 races aliennes. Bientôt en vente sur Terre et en test dans Joy.









EDITEUR : Gametek
(16) 72 02 59 24
SORTIE PRÉVUE :
Janvier

PC CD-ROM

IANSOLO

War College



War College s'avère être la suite de Universal Military Simulator, un wargame fameux sorti en 1987. Issu du même programmeur, War College met un point d'honneur à nous faire revivre les grandes batailles historiques. Effectivement, c'est pas tous les jours qu'on nous propose des reconstitutions comme celle de la bataille de Pharsalus en 48 après J.C. opposant César à Pompée. Grâce aux disquettes de scénarii d'extension, on pourra en outre enrichir le programme de base avec des batailles antiques ou modernes. La technique employée semble prometteuse: les combats se déroulent en temps réel, on peut faire tourner le champ de bataille à 360°, le terrain est représenté en 3D mappée, il y a trois niveaux de zoom. Les informations disponibles pendant l'affrontement sont aussi très détaillées: vitesse de déplacement des troupes, biographie des commandants, superficie des terrains... War College intégrera en version de base cinq batailles célèbres: Pharsalus, Austerlitz, Antientam pendant la guerre de sécession, Tannenberg en 1914 et une bataille en Russie pendant la seconde guerre mondiale dont je vous laisse la surprise.

EDITEUR :
Gametek (16) 72 02 59 24
SORTIE PRÉVUE : Février 96.

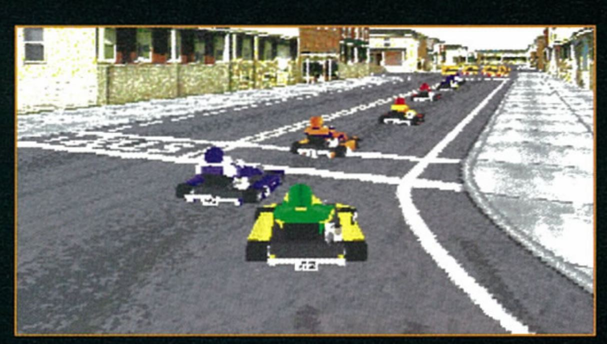
PC CD-ROM

LORD KART ROUGE

Virtual Karts

En kart Simone !







EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Décembre 95

Virtual par ci, virtual par là, voilà un mot qui est en passe de détrôner les deux leaders que sont "interactif" et "multimédia". Remarquez que pour une fois, ça veut dire quelque chose, quoique. Bref, Virtual Karts, puisque tel est son nom, entre dans la lignée des jeux Microprose, à savoir les simulateurs. Oui, un vrai simulateur de kart avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à huit en réseau et devrez endurer des avaries très réalistes. Contrairement à ses concurrents directs, Super Karts et bientôt Manic Karts, le moteur du jeu fait appel à de la vraie 3D vectorielle mappée en lieu et place des sprites. Cette technique apporte une précision accrue dans les détails affichables, d'autant que le jeu peut tourner en SVGA. De même, le joueur peut opter pour plusieurs vues différentes, vue poursuite et vue intérieure. Pour justifier l'utilisation du mot magique, Virtual, sachez qu'il est possible de bouger la tête de haut en bas et degré par degré, mais pas de gauche à droite. L'utilisation d'un casque virtuel ne paraît pas non plus prévue. Finalement, je me demande si je ne préférais pas interactif ou multimédia. Mon dieu comme je suis mesquin. Enfin, c'est tout de même l'occasion de voir ses petits pieds appuyer sur les petites pédales et ses petits bras tourner le petit volant. C'est très réaliste, et il devrait en être de même de la conduite, Microprose n'ayant pas l'habitude de bâcler cet aspect de la simulation. Autant SuperKarts était fun, autant Virtual Karts devrait être réaliste. Bien entendu, vous pourrez effectuer quelques modificiation sur votre kart afin d'en améliorer les performances. Mais je ne vous en dis pas plus et je vous donne rendez-vous pour le test complet dans le prochain numéro.



PC CD ROM

LORD KART NOIR

Manic Karts



SuperKarts, ça vous rappelle quelque chose ? Mais si vous savez, le jeu de kart que l'on avait testé bien quatre ou cinq mois avant sa sortie. Allez savoir pourquoi mais l'éditeur avait repoussé sa sortie au tout dernier moment alors que le jeu était quasiment terminé. M'enfin, espérons qu'il ne nous refasse pas le coup. Ah oui, parce que j'oubliais de vous dire mais Manic Karts est la suite de Super Karts. En tout cas, il est l'oeuvre des mêmes auteurs, d'où mon raisonnement habile et à la fois inquiet. A première vue, ça ressemble pas mal au premier. Huit pays regroupent seize circuits et vous pourrez vous engager dans l'une des quatre catégories de karts, à savoir le 50, 100, 150 et 250 cc. En revanche, pas moins de huit karts seront à votre disposition et les décors, très largement améliorés, pourront s'afficher cette fois-ci en VGA et en SVGA. Le mode réseau de plus en plus prisé n'a pas été oublié et le son jouira d'un code Dolby +Surround. Encore faudra-t-il posséder le matériel HiFi capable d'en profiter. Reste que Manic Karts ne sortira pas cette fois-ci sans une certaine résistance de la concurrence, je parle bien sûr de Virtual Karts. Un beau match en perspective si les dates de sorties sont respectées.



EDITEUR : Virgin (1) 58 63 10 10
SORTIE PRÉVUE : Janvier 96

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 %



MOINS CHER





PARIS / CONSOLES 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

PARIS / CD-ROM 17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68

PARIS 16 ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55

AMIENS 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88

ANTONY 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666

COMPIEGNE 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52

POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58

ST DENIS (93) Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01

TOULOUSE 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

VERSAILLES 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51

VENTE PAR CORRESPONDANCE 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

DESTOCKAGE MASSIF EN JANVIER ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 10 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

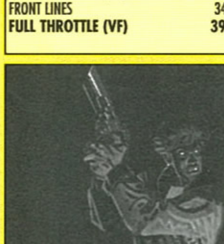
PC CD-ROM

ACCESSOIRES	
ENCEINTES SBC-600 (5W)	179
ENCEINTES SBC-610 (10W)	259
ENCEINTES SOUNDBOOSTER (100W)	429
CD ROM GOLDSTAR (2X)	690
JEUX PC CD-ROM NEUFS	
3D LEMMINGS	**349**
7 TH GUEST	99
1944 : ACROSS THE RHINE	369
ACES OF THE DEEP	369
ACTION SOCCER 96	**269**
ACTUA SOCCER	**349**
AIR POWER (VF)	**349**
AL UNSER,JR. ARCADE RACING	**279**
ALIEN ODISSEY	**369**
ALIENS	**399**
ALONE IN THE DARK 2 + 1	369
AMAZONE QUEEN	**299**
APACHE LONGBOW	**399**
ARMORED FIST	299
ASCENDANCY	**399**
ASTERIX LE DEFI DE CESAR	299
BATMAN FOREVER	**349**
DEUS EX MAQUINA	**369**
DIG (THE) (VF)	**399**
DOMINUS	249
DRAGONLORE	199
DUNE H.C	99
DUNGEON KEEPER	349
DUNGEON MASTER 2	399
EARTHSIEGE EXTENSION	199
EARTHWORM JIM 1 & 2	**299**
F 15 STRIKE EAGLE 2	99
F 19 STEALTH FIGHTER	99
FATAL RACING	349
FIELDS OF GLORY	199
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	249
FIFA SOCCER 96	**299**
FLIGHT COMPILATION	269
FLIGHT UNLIMITED	329
FORT BOYARD LE DEFI	**299**
FRANKENSTEIN (VF)	**399**
FRONT LINES	349
FULL THROTTLE (VF)	**399**




MORTAL KOMBAT 3 PC 369F

FX FIGHTER	249
GABRIEL KNIGHT	249
GOBLINS 1 + 2	99
GRAND PRIX 2	379
GRAND SLAM / GAMBIT CLASSIC	99
GUIGNOLS DE L'INFO - LE JEU !	**369**
HAND OF FATE	99
HARD BALL 4	369
HELL	99
HELL CAB	269
HEXEN (HERETIC 2)	**369**
HI-OCTANE	**299**
INCA 1	99
INDI.500 / WING COM. (VO)	199
INDIANAPOLIS 500 H.C	99
INDY CAR 2	269
INDYCAR RACING	99
INFERNO	199
INTERNATIONAL MOTO X	**299**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	369
IRON ASSAULT	249
ISHAR TRILOGY	249
JUNGLE/DESERT STRIKE	149
KING QUEST SAGA	249
LANDS OF LORE	99
LARRY 1,2,3,5,6	249
LAST DYNASTY	349
LITTLE BIG ADVENTURE	299
LODE RUNNER - LEGEND RETURNS	269
LORDS OF MIDNIGHT 3	379
LOST EDEN	**249**
LOST IN TIME 1&2	249
MARCO POLO	**269**
MECH WARRIOR 2 NF	**369**
MICMAC A CHAMPIGNAC	299
MICROMACHINE 2 + KIT	**299**
MYST VF	**369**
NASCAR	299
NASCAR TRACK PACK	149
NBA LIVE 95	269
NBA LIVE 96	**TEL**



FADE TO BLACK PC 369F

NEED FOR SPEED	**369**
NETWORK	349
NHL HOCKEY 96	**369**
NIGHT TRAP	349
ORION CONSPIRACY VF	329
PACK BENEATH/CANNON FODDER	349
PGA TOUR GOLF 96	**369**
PHANTASMAGORIA (VF)	**449**
PITFALL	**379**
POLICE QUEST 4 - VF	249
POWER DRIVE	199
PRIMAL RAGE	**289**
PRISONERS OF ICE	**299**
QUARANTINE	99
RENEGADE	299
REVOLUTION X	**349**
RIDDLE OF MASTER LU (VO)	**299**
RISE OF THE ROBOTS	299
SEAL TEAM CLASSIC	99
SEAWOLF CLASSIC	99
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	299
SHANNARA	**349**
SHELLSHOCK	**349**
SIM CITY 2000 COLLECTION	369
SIMON THE SORCERER 2 (VF)	329
SLAM CITY	299
SPACE HULK CLASSIC	**99**
SPACE QUEST 6 (ROGER WILCO)	349
STAR TREK : NEXT GENERATION	399
STONE KEEP	399
STRIKE COMMANDER CLASSIC	99
SUKHOI SU 27	**379**
SUPER KARTS	249
SYNDICATE CLASSIC	99
T.MEK	**299**
TANK COMMANDER	349
TEMPTATION	299
TERROR FROM THE DEEP	**299**
THE CIVIL WAR	369
THE JOURNEYMAN PROJECT	249
THEME PARK	**199**
TILT	249
TIME GATE (LES TEMPLIERS)	**369**
ULTIMATE DOOM	**229**

DESTRUCTION DERBY PC 349F




TFX EUROFIGHTER 2000 PC 369F

UNDER A KILLING MOON - VF	199
US NAVY FIGHTER PLUS	369
USS TICONDEROGA (DEF. OF LIB.)	399
VIDGRID	199
WARCRAFT 2	379
WARRIORS	299
WEREWOLF VS COMANCHE	399
WINDOWS 1 (+ 200 JEUX)	**125**
WING ARMADA CLASSIC	99
WING COMMANDER 4	369
WIPE OUT	**349**
WITCHAVEN	**299**
WOODRUFF & SCHNIBBLE	349
WORMS	**249**
Z	**299**
JEUX D'OCCASIONS PC CD-ROM	
7TH GUEST/DUNE	149
ACTION SOCCER 96	179
AL QUADIM	209
ALIEN LEGACY	199
ALONE IN THE DARK 3 + 1	279
ARMORED FIST	199
BATTLE BUGS	239
BATTLE ISLE 2	239
BLOODNET	199
CARMEN SAN DIEGO (WHERE WORLD)	169
CHAOS CONTROL	199
COMBAT AIR PATROL	199
COMMAND AND CONQUER	249
COMMANDER BLOOD	199
CYBERWAR	139
DARKSEED	169
DESERT STRIKE	69
DOMINUS	199
DRAGONLORE	99
DRAGONSPHERE	199
DUNGEON MASTER 2	249
EARTHSIEGE	199
F-15 STRIKE EAGLE 3	79
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	199
FLIGHT UNLIMITED	249

MAC CD-ROM

GABRIEL KNIGHT	169
GENESIA	179
GRAND PRIX	139
GUNSHIP 2000	169
HI-OCTANE	199
INCA 1 & 2	139
INFERNO	139
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	279
JAGGED ALLIANCE	239
KING'S QUEST 7	199
KING'S QUEST SAGA	169
LAST DYNASTY	249
LEISURE SUIT LARRY 6	279
LITTLE BIG ADVENTURE	169
LORDS OF MIDNIGHT 3	259
LOST EDEN	169
MAGIC CARPET	169
MORTAL KOMBAT 2	169
MYST VO	199
NASCAR	169
NBA LIVE 95	199
NEED FOR SPEED	249
NHL HOCKEY 95	199
ORION CONSPIRACY VF	229
PAGAN/ULTIMA 8	199
PHANTASMAGORIA V.O	299
POWER DRIVE	139
PRISONERS OF ICE	199
PSYCHO PINBALL	199
RALLY	199
RAVENLOFT	199
REBEL ASSAULT	109
RETURN TO ZORK	169
SHADOW AT THE COMET	169
SIM CITY 2000	239
SLIPSTREAM 5000 VF	169
SPACE QUEST 1 A 5	229
STAR TREK : NEXT GENERATION	249
STARLORD	249
SUPER KARTS	169
TANK COMMANDER	199
THE JOURNEYMAN PROJECT	169
TRANSPORT TYCOON	239
U.S.NAVY FIGHTERS	199
WARCRAFT	199
WHO SHOOT JOHNNY ROCK ?	199
WINGS OF GLORY	239
WORLD CUP GOLF	199
WORLD CUP USA 94	139
JEUX MACINTOSH CD-ROM NEUFS	
ASTERIX -LE DEFI DE CESAR-	349
BURIED IN TIME (VO)	299
DAEDELUS ENCOUNTER	**399**
DICTIONNAIRE HACHETTE	689
DOOM 2	**399**
DUNGEON MASTER 2	449
FRANKENSTEIN : EYES OF MONS (VO)	399
FULL THROTTLE	**349**

CD-X CHARME ADULTE

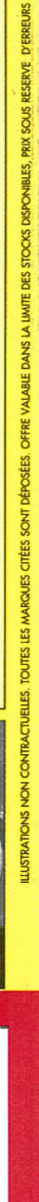
JEUX / IMAGES PC - NEUFS	
BORN TO LOVE	149
BOX OF X 1,2 OU 3	199
CALIFORNIA CALENDAR SUPERSTARS	249
CHEEKY CHICS	199
CLIMAX	199
CLUB 69	149
DESIRS & PERVERSIONS 1,4,5 OU 6	199
ERUPTION	199
EXOTIC EXTASY	199
EXTREME GAIL	149
FANTASMES A LA CARTE (ELODIE)	249
GIRLS DELUXE	149
HEAD TO HEAD	199
INTERVIEW DE PAULINE	399
LE JEU DE L'OIE	295
LOVE PYRAMID	289
LUSCIOUS LIPS	199
NAUGHTY PUSSIES	149
PARTY TIME	199
PINK SHEETS	149
PLAISIRS SOLITAIRES	249
PLEASURE ISLAND	149
PORN ASSYLUM	149
PORNMANIA 2	249
PUSSY GALORE	199
RED HOT	199
ROPES & CHAINS	99
SEX CASTLE	289
SEX MOTEL	249
SEXY ZAPPING	249
SORORITY HOUSE	349
TIGHT SQUEEZE	199
TOP HEAVY	199
UP AND DOWN LOVE	279
WET DREAMS (MOVIE)	199
JEUX / IMAGES PC & MAC - NEUFS	
4 DISC BUNDLE	379
6 DISC BUNDLE	449
AMERICAN BLONDES	169
ASIAN PALATE 2	249
BABY'S GOT BUTT	199
BIG BOOB BABES	249
BRIGITTE LIVE N°1	399
CYRANO	289
DEEPTHROAT GIRLS 4	249
DREAM MACHINE	249
EROTIC GAMES SAMPLER	39
EROTIKA MANGA	349
GANGBANG AT THE OK CORRAL	199
HOLLYWOOD SCANDAL	199
HOT LEATHER	249
IMMORAL COMBAT	289
INFERNO	199
INTERACTIVE DRAGHIXA	**399**
INTERACTIVE TABATHA	**349**
JET STREAM	199
LE PLAISIR DES FEMMES	**349**
LIPSTICK LESBIANS	199
MADDAM'S FAMILY	249

MIKKI FINN	359
MURPHIE'S BROWN	249
NEW MACHINE SIX PACKS	399
NEW WAVE HOOKERS	199
NIGHT TRIPS II	199
NIPPON OBSESSIONS - MANGAS X	**249**
PERVERTED BABY SITTERS	199
PRIVATE VIDEO MAGAZINE 1	199
QUASIMODO	289
SAFE SEX : GAY MAN'S GUIDE	199
SAM BOTTE (LES HISTOIRES..)	299
SAMURAI PERVERT INTERACTIVE	369
SEA SEX & SURF	199
SEX & MONEY	199
SEX THERAPY	469
SEYMORE BUTTS 2	**399**
SHAME	169
SONG BIRD	199
SORDID STORIES	199
SPACE SIRENS 2	**299**
SPACE SIRENS	399
STAR TRIQUE - POWERSCOPE VOL 1	289
STRAIGHT AS	199
STRANGE SEX IN STRANGE PLACES	199
SUPER CYBERSEX	179
TASTE OF EROTICA	99
TRACI - I LOVE YOU	199
UROTSUKIDOJI	249
VAMPIRE'S KISS	399
VIDEO PHONE	**449**
VIRGINS 1	**299**
VIRGINS 3	299
VIRTUAL ESCORT	**449**
VIRTUAL SEX SHOOT	**349**
VIRTUAL VALERIE 2	**399**
VIRTUAL VIXENS	399
VIRTUALLY YOURS 2	299
VIRTUALLY YOURS	249
WANDERLUST	299
WOMAN TO WOMAN	199

NOUVEAU !
DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE CD-ROM CHARME POUR ADULTES



NIPPON OBSESSIONS PC/MAC 249F



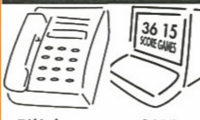
LIVRAISON COURSE EXPRESS



Commande par Carte Bleue au (1) 43 290 290

Score Games livre en 2/3 heures maximum sur Paris et la région Parisienne par coursier express. Téléphonez au (1) 43 290 290 ou 3615 Score Games pour de plus amples renseignements.

COMMANDEZ FACILEMENT



Téléphone (1) 43 290 290



3615 SCORE GAMES



SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris

FAX (1) 43 29 57 57

3615 SCORE GAMES

TEL : 36 685 686

CATALOGUE GRATUIT
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
CÔTE ARGUS DE VOTRE CONSOLE

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ....../......

Signature :

JS 01/96

LIVRAISON 24H CHRONO



Voici un récapitulatif de tous les jeux

ALIEN VIRUS

TEST Page 88 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR/DISTRIBUTEUR : FUNSOFT (1) 41 86 05 05
TEXTES ET VOIX : FRANÇAIS, 1 JOUEUR, (CONFIG) : 386 À 33 MHZ
COMPATIBLE WINDOWS 95 : OUI

TECHNIQUE 80 | INTERET 86

CONCLUSION
Un bon jeu qui mettra le joueur dans l'ambiance des films sans que l'aspect visuel soit le plus beau du monde. Mais ce soft est vraiment intéressant. Dommage que sa sortie soit si proche d'Aliens de chez Cryo.

UP
- Le scénario
- Certaines énigmes sont assez tordues
- Ecrans beaux et clairs

DOWN
- Les musiques un peu tristounettes.

ASSAULT RIGS

TEST Page 92 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT (1) 44 40 64 46
TEXTES ET VOIX VO, 1 À 8 JOUEURS EN RÉSEAU, CONFIG. DX4 OU PENTIUM, DISPO SUR PLAYSTATION

TECHNIQUE 85 | INTERET 79/91

CONCLUSION
Un très bon soft, génial à plusieurs mais lassant si l'on y joue seul. Le fun est au rendez-vous.

UP
- La maniabilité des tanks
- Le fun
- Le mode multi-joueurs
- La bande-son

DOWN
- Le graphisme pixellisé
- Il faut un logiciel par joueur
- L'intérêt décroît vite à un seul joueur

CRUSADE

TEST Page 80 | PC CD-ROM



STRATÉGIE

EDITEUR : GREENWOOD ENTERTAINMENT
DISTRIBUTEUR : FUNSOFT
CONFIGURATION RECOMMANDÉE : 486/33 AVEC 4 MO DE RAM, PLACE DISQUE DUR : 9 À 22 MO

TECHNIQUE 65 | INTERET 80/86

CONCLUSION
Les grands amateurs de stratégie en auront pour leur argent avec Crusade. En revanche, ceux qui ne jurent que par la beauté de la réalisation technique risquent d'être un peu déçus.

UP
- Ergonomie
- Grande variété d'actions possibles
- Mode "multijoueur" sur une machine
- Éditeur d'unités et de scénarios

DOWN
- Léger graphiquement, pas de S-VGA.

CYBERMAGE

TEST Page 76 | PC CD-ROM



JEUX DE ROLES/SHOOT

EDITEUR : ORIGIN
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS (16) 72 53 25 25
CONFIG. MINI. : 486/66 AVEC CARTE VIDEO S-VGA ET 8 MO DE RAM

TECHNIQUE 82 | INTERET 86

CONCLUSION
La réponse d'Origin au phénomène Doom est plutôt réussie. Le scénario est intéressant, le moteur 3D est à la hauteur, et on s'amuse à ce jeu de destruction légèrement saupoudré d'aventure.

UP
- Le style Comics/Manga
- L'aspect aventure
- La variété des armes et objets
- Les simulateurs de véhicules

DOWN
- La dimension aventure aurait pu être davantage exploitée
- Les ennemis ne sont pas très intelligents

THE DIG

TEST Page 58 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR: LUCAS ART
DISTRIBUTEUR: UBI SOFT (1) 48 18 50 00
TEXTES FRANÇAIS ET VOIX ANGLAISES, 1 JOUEUR, 486 DX2 VLB.

TECHNIQUE 70 | INTERET 90

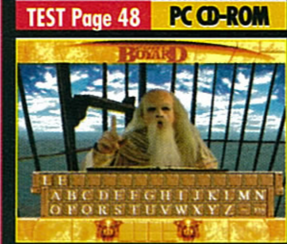
CONCLUSION
Comme Sierra en son temps, Lucas Arts s'endort sur ses lauriers. C'est intéressant mais vraiment trop moche.

UP
- Le scénario
- Les dialogues
- La musique
- L'interface

DOWN
- Le graphisme
- Le choix des couleurs
- Les animations

FORT BOYARD

TEST Page 48 | PC CD-ROM



FAMILIALE

EDITEUR : MICROIDS/TILT PRODUCTION (1) 46 01 54 01
CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX 33 – PRÉVU SUR CDI ET EN MPEG - NBR DE JOUEURS : 1 À 6

TECHNIQUE 74 | INTERET 60

CONCLUSION
Rarement un jeu télé n'aura été aussi fidèlement adapté sur ordinateur. Mais la jouabilité moyenne et la présence de quelques défauts stupides gâchent le plaisir. Dommage !

UP
- Le graphisme
- La fidélité de l'adaptation

DOWN
- Séquences vidéo non interruptibles
- Ergonomie à revoir
- Système d'aide mal pensé

GRAND PRIX MANAGER

TEST Page 108 | PC CD-ROM



SIMULATION ÉCONOMIQUE

EDITEUR : MICROPROSE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX VF - 1 À 4 JOUEURS - CONFIG. MINI. 486 DX, WINDOWS 3.1 -COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 75 | INTERET 92

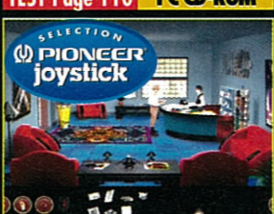
CONCLUSION
L'une des plus complètes et des plus intéressantes simulations économiques du moment. Un must, surtout si vous aimez la F1.

UP
- Ultra complet
- Très réaliste
- Bien conçu

DOWN
- On ne peut pas "sauver" n'importe quand.

L'ÉNIGME DE MAITRE LU

TEST Page 110 | PC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : US GOLD
DISTRIBUTEUR : US GOLD
TÉLÉPHONE : (1) 41 06 96 70
TEXTES ET VOIX : FRANÇAIS, 1 JOUEURS, (CONFIG) PRÉVU
COMPATIBLE WINDOWS 95 : OUI

TECHNIQUE 83 | INTERET 89

CONCLUSION
Un bon gros jeu d'aventure comme on les aime avec des points positifs assez rares dans ce type de soft, notamment l'architecture reconstituée, le scénario extrêmement fouillé, les fonds sonores omniprésents...

UP
- Le graphisme
- Le côté historique
- La durée de vie
- Le fond sonore

DOWN
- Certaines énigmes farfelues
- Le labyrinthe
- Difficile pour un novice

MISSION CRITICAL

TEST Page 102 | PC, PC CD-ROM

AVENTURE

EDITEUR: LEGEND
DISTRIBUTEUR: VIRGIN (16) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX : EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR, 486 À 33 MHZ, CD-ROM, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 70 | INTERET 68

CONCLUSION
Un soft déroutant, déconcertant. On pourra aimer comme on pourra y être indifférent, sauf si l'on avance assez loin dans le jeu, là où l'intrigue devient passionnante. De toute façon, Mission Critical est à conseiller à tous les trekies.

UP
- Durée de vie
- De bons acteurs
- Ambiance générale

DOWN
- On ne rencontre jamais personne
- C'est difficile

MORTAL COIL

TEST Page 66 | PC CD-ROM



ACTION/STRATÉGIE

EDITEUR : VIRGIN (1) 53 68 10 10
CONFIG. MINI. : 486DX33, 4 MO RAM, CARTE VIDÉO S-VGA, 10 MO DE LIBRE SUR DD, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 67 | INTERET 82

CONCLUSION
Un mélange intéressant entre le jeu de baston à la Doom et la stratégie. Avec un moteur 3D plus performant, Mortal Coil aurait pu être un très bon jeu. Une machine puissante est aussi nécessaire.

UP
- Concept
- Formations et tactiques
- Variété des armes
- Humour des digits

DOWN
- Moteur 3D
- Lenteur des scènes intermédiaires



testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

POED

TEST Page 72 — **3DO**



ACTION 3D

EDITEUR : ANY CHANNEL
TEXTES : VO

TECHNIQUE 86 — **INTERET 89**

CONCLUSION
Un excellent jeu d'action en 3D, insolemment jouable, avec les quelques pointes de stratégie d'un Descent et la palette de mouvements d'un Dark Forces.

UP
- Le nombre d'actions possible
- Les niveaux en vraie 3D
- L'humour noir
- L'animation excellente

DOWN
- Ce n'est pas toujours très beau !

POOL CHAMPION

TEST Page 100 — **PC CD-ROM**



BILLARD

EDITEUR : MINDSCAPE
TÉLÉPHONE : (16) 99 79 66 48
TEXTES ET VOIX VO, 1 À 2 JOUEURS,
CONFIG. MINI. 486DX2 66, 8 MO,
WINDOWS3.1 OU 95

TECHNIQUE 69 — **INTERET 81**

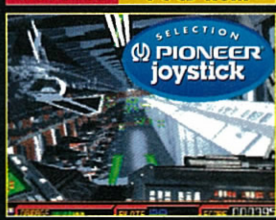
CONCLUSION
Si la 3D est bien présente à l'écran, les coups se définissent en 2D, ce qui est fort dommage. La partie "aventure" propose cependant une approche originale du jeu de billard.

UP
- La partie "aventure"
- Le graphisme
- Le son

DOWN
- Le mouvement des billes (et non leur trajectoire)
- L'affichage un peu lent

REBEL ASSAULT II

TEST P. 50 — **PC CD-ROM**



ACTION

EDITEUR : LUCASARTS
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
(1) 48 18 50 00
CONFIG. RECOMMANDÉE : 486 DX 50, 8 MO, CD X2
COMPATIBLE WIN95 ET OS/2

TECHNIQUE 88 — **INTERET 87**

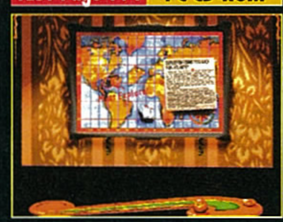
CONCLUSION
Rebel Assault II ne révolutionne en rien le concept du jeu vidéo. Il n'en demeure pas moins qu'il est si bien réalisé, qu'on est obligé de l'apprécier. La qualité de la vidéo est excellente, tout comme la jouabilité.

UP
- La qualité de la vidéo (technique et artistique)
- L'ambiance "StarWars"
- La difficulté bien dosée
- La jouabilité

DOWN
- Action répétitive.

SHIVERS

TEST Page 114 — **PC CD-ROM**




AVENTURE/ÉNIGMES

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : COCKTEL
(1) 46 01 46 00
TEXTE ET VOIX : EN FRANÇAIS, 1 JOUEUR CONFIG : 486 DX2

TECHNIQUE 82 — **INTERET 85**

CONCLUSION
Assez facile, Shivers s'annonce tout de même comme un très bon produit car il est un subtil mélange entre l'aventure que connaît bien Sierra et le jeu d'énigmes. L'ensemble donne un jeu original mais pas déconcertant et accessible à tous.

UP
- Prise en main
- Enigme ET aventure
- Graphisme de certaines pièces
- Roberta Williams y a participé
- Ambiance sonore

DOWN
-Trop facile

SHOCK WAVE 2

TEST Page 62 — **3DO**



ACTION 3D

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR : ELECTRONIC ARTS
(16) 72 53 25 25
TEXTES ET VOIX : VO

TECHNIQUE 88 — **INTERET 82**

CONCLUSION
Un superbe shoot'em up, bénéficiant d'une animation excellente et de scènes cinématiques magnifiques.

UP
- Les films FMV prenants.
- L'animation sans reproche.
- Le graphisme excellent.

DOWN
- J'aurais aimé un peu plus de profondeur dans tout cela...

POLICE QUEST SWAT

TEST Page 68 — **PC CD-ROM**



ACTION AVENTURE

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : COKTEL SIERRA
(1) 46 01 46 00
TEXTES ET VOIX FRANÇAISE,
1 JOUEUR, 486 66,
COMPATIBLE WINDOWS 95.

TECHNIQUE 80 — **INTERET 87**

CONCLUSION
Les amateurs du Police Quest plus axé sur l'aventure seront un peu déconcertés. En revanche, si vous aimez l'action, voilà de quoi passer de bons moments.

UP
- Musique
- Graphisme
- Ambiance

DOWN
- Trop précis
- Répétitif

TEKWAR

TEST Page 44 — **PC CD-ROM**



ACTION

EDITEUR : U.S. GOLD
(1) 41.06.96.70
CONFIG MINI : 486DX2/66, 8 MO

PENTIUM 60
TECHNIQUE 90 — **INTERET 75**

CONCLUSION
Un bon soft qui vaut le coup d'œil pour sa réalisation, mais qui ne dispose pas du rythme qui aurait pu le rendre excellent.

UP
- La réalisation
- Les détails
- Les interactions avec le décor

DOWN
- Qualité des vidéos
- Manque de rythme

THE 11TH HOUR

TEST Page 82 — **PC CD-ROM**



JEU D'ÉNIGMES

EDITEUR : VIRGIN
(1) 53 68 10 10
CONFIG MINI : 486 DX2 66, 8 MO

TECHNIQUE 84 — **INTERET 85**

CONCLUSION
Comment ne pas craquer pour un jeu aussi beau ? Ce produit s'avère être le meilleur du genre. Malheureusement, la progression ne se fait pas uniquement par les énigmes, et on doit presque obligatoirement passer par les aides pour avancer dans le jeu.

UP
- Graphisme
- Musique
- Animations
- Enigmes
- Economiseur
- Making off

DOWN
- Voir encadré du test
- Commentaires
- Progression étrange

TORIN'S PASSAGE

TEST Page 116 — **PC CD-ROM**



AVENTURE

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : COKTEL VISION
(1) 46 01 46 00
MACHINE PC CD DOS ET WINDOWS
VOIX ET TEXTES VF, 1 JOUEUR, 486 33, COMPATIBLE WINDOWS 95

TECHNIQUE 80 — **INTERET 88**

CONCLUSION
Il était une fois... Quoi de mieux que ces quatre mots magiques pour partir à l'aventure avec Torin ? Pas de doute, nous sommes ici en présence d'un conte de fée, classique et novateur à la fois. Chic, Sierra semble se réveiller !

UP
- Le graphisme des décors
- Animation
- Musique
- Scénario

DOWN
- Le graphisme des personnages
- Habillage

WARCRAFT 2

TEST Page 36 — **PC CD-ROM**



STRATÉGIE

EDITEUR : BLIZZARD
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
(1) 48.18.50.00
NOTICE ET VOIX : V.O
CONFIG. : 486DX33, 8 MO RAM

TECHNIQUE 85 — **INTERET 90/95**

CONCLUSION
Si vous passez à côté de ce soft, consultez un psy ! Il est bon en solo, et c'est un MUST en réseau. Sa richesse et son esthétisme le font figurer parmi les incontournables. Vivement les add-on !

UP
- La musique
- Le jeu en réseau
- Le design et les ajouts
- Les éditeurs
- Les add-on à venir

DOWN
- L'intelligence artificielle "limite"

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Vente

Dép. 6 Vends 3DO FZ-1 + 1 manette + 1 Fighter-stick SN + 8 jeux : 2500 Frs. Tel au 93 89 40 01 après 19 h.

Dép. 57 Vends 3DO + 2 manettes + 2 CD démos + 10 jeux : Space Hulk, Street Fighter X, Road Rash, WC3... : 6200 Frs, vendu à 3000 Frs. Tel au 82 88 48 47 uniquement dans les dép. 54/55/57.

Dép. 75 Vends 3DO FZ-10 + 7 jeux (Space Hulk, Slam'n Jam, Return Fire, Theme Park, The Need for Speed, Road Rash, Flashback) + 2 pads : 3000 Frs. Tel à Fred au 45 84 08 52.

Dép. 77 Vends 3DO FZ10 + 3 jeux : Samourai Shodown, Fifa, le jeu de foot de 95, Slam'n Jam 95 : 2000 Frs. Tel au 64 52 89 42.

Dép. 88 Vends 3DO tbe + 2 manettes + 9 jeux (Road Rash, Fifa, Gex, Street, Samuraï, Need for Speed, Slam'n Jam...) + CD démos : 3000 Frs. Tel au 29 41 65 09 entre 18 et 21 h.

Dép. 92 Vends Fifa sur 3DO 200 Frs port inclus ou possibilité d'échange. Féger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36 après 20 h.

Dép. 93 Vends 3DO FZ-1 + 2 manettes + démos + 7 jeux : prix réels : 3700 Frs, vendu 2500 Frs. Tel au 43 02 53 98 à partir de 19 h.

Autres

Contact

Dép. 51 Echange, achète, vends jeux et logiciels sur MAC, nbx news et vends matos. Lobster Cidex 15 - 51160 Germaine ou tel au 26 52 88 06.

Vente

Dép. 59 Vends portable MAC Powerbook Duo 230, utils (Claris, Works, Word...), jeux, accessoires (micro, sacoche...) : 4000 Frs à débattre. Tel au 20 81 25 86.

Pc

Achat

Dép. 13 Achète CD Rom PC, tous genres (jeux), envoyez liste et tarif, achète streamer aux cartouches 6525. Courtat Hervé Quartier Les Méjeans 13122 Ventabren ou tel au 42 28 75 01.

Dép. 34 Achète ou échange jeux et utils sur PC et CD, cherche contacts pour musique midi. Pratlong Christophe 45 Imp. Villehardouin Bat A2 Appt 227 34090 Montpellier.

Dép. 42 Achète originaux PC, cherche wargames ou stratégie, news et oldies si bon prix. Tel à David au 77 33 05 98 le week-end, mardi soir et mercredi.

Dép. 59 Achète CD Rom : jeux et utils, envoyez liste à Mr Coopman 357 Rue de Douvres Britania 1-Bat A-Appt 20 59240 Dunkerque.

Dép. 59 Achète jeux et utils pour PC disk et CD. Liste à Mr Meuriche Eric 145 Rue Pasteur 59287 Lewarde.

Dép. 78 Achète le modeleur Amapi sur PC, cherche contacts images de synthèse. Rami Hachmi 66 Rue Jean Moulin 78370 Plaisir.

Dép. 99 Achète Ultima 7, Serpent Isles, Silver Seed. Thivin Claude SP 91608 - 00241 Armées.

Contact

Dép. 10 Echange jeux PC CD : LBA, KQ7, Orion Consp., Com. Blood VO, Myst contre Discworld, Ecstatica, Xoodruff, Kyrandia 3, Goblins 3, Pris. of Ice... Tel après 20 h au 041 87 55 04 en Belgique.

Dép. 13 Recherche contacts sur PC CD, possède nbx jeux et utils, liste sur demande à JL Gebleux 608 Ch. de Picholiny 13140 Miramas ou tel au 90 58 15 35.

Dép. 26 PC/Streamer échange softs tout genre sur bande QIQ 80, 800 Mo. Bruno Loubet Résidence Les Clos Rue H. Roux 26100 Romans / Isère.

Dép. 34 Cherche contacts PC news CD, disks, streamer, zip + 3DS. Tel à Didier au 67 04 43 12 ou au 67 04 40 12.

Dép. 40 Achète PC + écran SVGA : 1000 Frs, extension mémoire 4 Mo : 400 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harbaux 40000 Mont de Marsan.

Dép. 42 Cherche contacts sur PC, envoyez liste à Fabres Martin 27 Bd Jean Baptiste Clément 42300 Roanne.

Dép. 45 Cherche contacts PC disk 3» dans le Loiret ou autres. Tel à Olivier au 38 73 70 41 après 19 h.

Dép. 50 Echange Mechwarrior 2 contre Need for Speed ou Destruction Derby ou Euro Fighter 2000. Tel au 33 04 22 41.

Dép. 57 Cherche CD Rom sur PC et jeux sur autres machines, achète Joystick n°1-2-3-5-6-7-8-10-11. Jean-François Bertheau 1 Rue des Myosotis 57420 Fleury.

Dép. 59 Echange LBA, Last Dynasty, Tie Fighter contre WC3 VF, Renegade, Flight Unlimited, vends Citizen 1200 : 350 Frs. Philippe Sion 57 Verte Rue 59310 Mouchin au 20 79 73 01 après 18 h.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux et rapides usr PC pour échanges de jeux et utils. Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondécourt.

Dép. 62 Cherche contacts sur PC, Zip et CD. Tel à Fabien au 21 75 28 82.

Dép. 62 Cherche contacts sérieux et durable pour échange de softs sur disk ou CD, vends CD à moitié prix. Tle au 21 44 19 40.

Dép. 64 Cherche contacts PC pour échange jeux, utils, démos, mod..., contacts autres. Pixies Résidence Suhas Caradoc Porte A 64100 Bayonne.

Dép. 71 Cherche contacts sur PC. Nicolas Vermuseau 44 Grande Rue 71590 Gergy ou tel au 85 9164 85 après 19 h.

Dép. 73 Recherche joueurs de Dongeon & Master 2 sur PC disk pour astuces et échange jeux de rôles. Tel au 79 28 09 74.

Dép. 75 Cherche nouveaux contacts PC sur Paris et proche banlieue. Tel à Jean-Marc au 45 86 67 22.

Dép. 76 Cherche contacts sur PC, streamer, zip 100 Mo, débutants acceptés. Stéphane Pouchet 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 84 Cherche contacts sur PC disk et streamer, envoyez liste à Pigaglio Lionel Les Maurands 84410 Crillon le Brave ou tel au 90 65 90 92 le samedi.

Dép. 86 Recherche adversaire sur Modem pour Heretic, Hexen, Hioctane..., vends 486 DX 33 : 4000 Frs. Tel à Olivier au 49 38 14 97.

Dép. 93 Cherche contacts sur PC, échange et autres. Tel au 43 84 04 33.

Dép. 99 Cherche contacts sur PC. Matthys Jan BP 185 8400 Oostende en Belgique.

Vente

Dép. 2 Vends 486 Dx4 100 16 Mo Ram, 1 Go DD, C 2x, carte son SB16, SVGA PCI 1 Mo, écran 14» : 8500 Frs. Tel après 18 h au 23 96 11 01.

Dép. 3 Vends, achète, jeux et utils sur CD Rom à prix intéressants, envoyez liste à Mr Verry E. 68 Avenue d'Orvilliers 03000 Moulins ou tel au 70 20 17 90.

Dép. 6 Vends ou échange Flight of the Amazone Queen, LBA, Comanche sur CD. Mestre D. 38 Avenue H. Isnard 06140 Vence.

Dép. 7 Vends PC 386 DX 40 (SVGA, DD 135 Mo, SB Pro, jeux et utils...) + 486 DX 40 (SVGA, DD 250 Mo...) + Brother HJ100. Alain Koller Grange Seux 07430 Vernosc les Annonay.

Dép. 11 Vends CM 386 DX 33, Copro 387, 67 Ko cachés, 4 Mo Ram : 1090 Frs, vends Return 2 Zork CD : 117 Frs, vends 13 CD magazines : 130 Frs. Tel à Stéphane au 68 27 33 54 HR.

Dép. 11 Vends CM + 386 DX 33 + 387 + 64 Ko cachés + 4 Mo Ram : 1200 Frs, tout compris, vente séparée possible, vends Return to Zork CD : 119 Frs. Tel au 68 27 33 54 à Stéphane.

Dép. 13 Vends PC 486 DX2 50, 4 Mo Ram, DD 240 Mo, SB Pro, lecteur CD 2x, carte vidéo, clavier, écran SVGA, MS, Mouse 2, nbx jeux et utils. Tel au 42 54 10 33.

Dép. 13 Vends ou échange PC disk : Dune 2, Betrayal at Krondor, Klik and Play, cherche Dungeon Master 2, Chaos Strikes Back, Maupity Island, pas cher. Tel au 91 31 65 75 le soir.

Dép. 13 Vends pour PC Transport Tycoon, Colonization, 1942, Theme Park : 100 Frs pièce + port. Tel au 42 87 14 19 le soir.

Dép. 13 Vends 486 DX4/100, 8 Mo Ram, 520 Mo HD, vidéo 1024x768 256 couleurs, boitier mini tour, clavier, souris, nbx logiciels et jeux : 6500 Frs. Tel au 42 02 77 45.

Dép. 13 Vends jeux PC : Shadow of the Comet, Might and Magic 4 et 5, Prince of Persia, Croisière pour un cadavre, Journeyman Project CD de 75 à 150 Frs. Tel au 42 54 78 30.

Dép. 14 Vends carte mère 486 256 Ko cachés, Over Drive 486 DX2 66, carte SVGa 1 Mo Cirrus, le tout pour 1100 Frs ou séparément. Tel à Guillaume au 31 73 10 45.

Dép. 19 Vends jeux, utils sur PC disk ou CD, liste sur demande à Conche Gérard 33 Rue André Maurois 19100 Brive.

Dép. 21 Vends PC portable Toshiba T1900S (486 SX 25), mono, D 120 Mo, tbe et sous garantie, 4 Mo Ram : 5900 Frs. Tel à Laurent au 80 21 72 31.

Dép. 27 Vends 25 jeux PC CD : Full Throttle VF, Virtual Vixens, Dragons Lair, Prince Interactive... Tel le soir au 32 38 55 04.

Dép. 28 Vends Pacific Air Strike non déballé, acheté 299 Frs, vendu 250 Frs. Tel à Pierre au 37 25 40 61.

Dép. 31 Vends Olivetti 486 SX 25, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, CD Rom Panasonic 2x, SB Po, écran 14», souris, jeux : Doom2, SC 2000, Colo, Fog... : 5000 Frs. Tel à Franck au 61 20 88 64.

Dép. 31 Vends jeux PC : WC 2, Privateer, Strike Commander et Speech Pack : 150 Frs ou 400 Frs les 3, vends Need for Speed CD : 250 Frs. Tel au 61 35 69 60 après 19 h.

Dép. 33 Vends PC 486 DX 50, DD 170 Mo, 4 Mo Ram, écran 14», SVGA 1 Mo, carte mère et controleur VLB Orchid, clavier, souris, Dos, Windows, disks 3» et jeux originaux : 4500 Frs. Tel au 56 57 55 66.

Dép. 33 Vends carte mère bi-voltage, VLB, CPU 486 DX2 66, Cirrus Logic 5428 VLB, carte controleur VLB, SB 16 SCSI : 2600 Frs. Tel au 57 49 54 24 de 19 à 21 h.

Dép. 35 Vends nbx jeux PC à prix sympas, liste contre timbre à David Di Giorgio 9 Allée du Jardin 35830 Betton.

Dép. 37 Vends Ram 4/8/16 Mo, à prix très bas, CM + CPU DX2/66 : 700 Frs, CPU DX4/100 : 500 Frs, CM Pentium P150 : 800 Frs, DD 540 : 800 Frs, 850 Mo : 1050 Frs, CD 4x : 1000 Frs, nbx CD charme à 150 Frs. Tel au 47 54 26 57.

Dép. 40 Vends Pentium 100, DD 850 Mo, 8 Mo Ram, SVGA 1 Mo : 8500 Frs (nbx utils et jeux), CD Rom x3 : 750 Frs, SB Pro 2 : 350 Frs. Tel à Eric au 59 45 46 04.

Dép. 40 Vends DX4/100, 8 Mo, DD 850 PCI, utils, jeux : 7200 Frs, même config avec Pentium 100 : 8500 Frs, carte SB Pro 2 : 300 Frs. Tel à Eric au 59 45 46 04.

Dép. 42 Vends 486 DX2 66 VLB, 8 Mo, DD 420 Mo, SB16, CD 4x, Dos, Win 95, souris, moniteur 14», carte vidéo 1 Mo : 32 bits, jeux, utils : 6000 Frs. Tel au 77 36 58 35.

Dép. 42 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, carte vidéo 1 Mo VLB, 256 Ko cachés, DD 420 Mo, écran 14» SVGA, CD Rom 4x, SB 16, nbx jeux, utils : 6000 Frs et sans multimedia à 5500 Frs. Tel à Cyril au 77 36 58 35.

Dép. 44 Vends jeux PC, cable SCSI 1 et SCSI 2 : 200 Frs. Sixte Christian 19 Rue de Lorraine 44210 Pornic.

Dép. 45 Vends carte son 16 MCD, CD Rom Sony 2x : 1000 Frs, vends logiciels PAO Legacy encore sous emballage : 400 Frs (+ manuel, licence). Tel à Stéphane au 38 79 02 39 entre 9 h et 12 h ou 14 h et 17 h.

Dép. 51 Vends news sur PC et CD. Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 02 10 52.

Dép. 51 Vends DX4 100, Ram 4 Mo, HD 540 Mo, écran SVGA 14», SB, CD 4x, carte vidéo Trident 1 Mo, souris, clavier, Dos 6.2, Windows, nbx jeux : 7500 Frs. Tel le week-end au 26 60 85 97.

Dép. 54 Vends jeux : Dragon Lore 150 Frs, Dark Forces 200 Frs, Sam et Max 150 Frs, BC Racer 150 Frs. Nicolas Narloch Bat Saphir Mouzimpre 54270 Essey les Nancy.

Dép. 54 Vends jeux sur PC CD à prix cool, sérieux et rapides, joindre un timbre pour réponse. Mr Jeff BP 51 54240 Joeuf.

Dép. 55 Vends jeux et utils à bas prix sur disk et CD, liste sur demande + 1 carte graphique Cirrus, SVGA, courleur VESA 1 Mo, Accel Win, drivers : 250 Frs + frais de port. Richard Adamiak Rue de l'Eglise 55320 Rupt en Woevre.

Dép. 57 Vends jeux et utils sur PC. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 après 20 h.

Dép. 59 Vends jeux PC à bas prix, possède news (BC Racers, Sim Tower, Pizza Tycoon...). Philippe Bauchart Appt 131 Résidence Agathe Allée de Liège 59777 Euralille.

Dép. 59 Vends 486 DX2 66, VLB, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, écran 14» SVGA, CD 4x, joystick, garantie 4 ans : 8090 Frs, imprimante Swift 24 : 790 Frs. Tel à Yannick au 20 94 43 42 après 18 h.

Dép. 59 Vends CM DX2, 8 Mo Ram : 1100 Frs, controleur, carte vidéo 512 Ko , carte son, le tout pour 400 Frs. Tel à Patrick au 27 30 31 62.

Dép. 59 Vends PC CD : Across the Rhine, Full Throttle, Phantasmagoria. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends carte mère 486, Dios, 256 Ko cachés, 486 DX2 66, 4 Mo Ram : 2000 Frs, CD Rom 2x + SB 16 : 1200 Frs. Tel à Benjamin au 20 41 03 48.

Dép. 59 Vends PC CD : Full Throttle, Phantasmagoria. Tel au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends jeux Pc CD : Alone 3 : 150 Frs, Last Dynasty : 150 Frs, Myst 90 Frs, Alone 1 : 40 Frs et Sharewares 20 Frs. Tel à Stéphane au 20 47 98 63 et échanges possibles.

Dép. 59 Vends 486/40 Mhz, écran SVGA, 4 Mo Ram, DD 170 Mo, soruis, Win 3.1, Dos 6.2, pleins de jeux et utils : 3300 Frs, CD LBA 170 Frs, jeux 3» : 50 Frs/pièce. Tel au 20 32 57 01.

Dép. 62 Vends ou échange jeux sur PC CD tous VF : Lost Eden, KQ7, LBA, UKM, Alone 3, Myst de 150 à 250 Frs port compris. Dewintre C. 31 Rue de l'Epinoy Petit Bois 62570 Pihem ou tel au 21 95 77 79.

Dép. 62 Vends jeux CD Rom à 200 Frs : Myst VF, Super Kart, Rise of the Triad, Lemmings 3D et jeux PC disk : Lemmins 2 et 3 : 150 Frs. Tel à Chantal au 21 28 53 17.

Dép. 62 Vends jeux CD : Dark Forces, Alone 3... : 100 Frs et CDX à 50 Frs, recherche contacts sérieux. Tel au 21 44 19 40 le soir.

Dép. 62 Vends Pentium 100, DD 850 Mo, 16 Mo, CD 4x, grande tour, disk 5» + 70 disks, émul. minitel 17», scanner à plat, imp.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

BJC 600 + 3 têtes, HP 80w, joy : 21900 Frs. Tel au 21 32 33 94.

Dép. 67 Vends PC 486 SX 25, écran SVGA 14», 4 Mo Ram, CD 2x, DD 420 Mo, nbx jeux et utils (Wind. Words, Excel, Dos), prix à débattre. Tel à Alex au 88 74 17 40.

Dép. 69 Vends Micro Machines 2 : 250 Frs (CD) et A4 Networs : 300 Frs (CD), cherche contacts sur Lyon pour échanges. Tel au 78 60 20 51.

Dép. 72 Vends Command & Conquer, Under a Killing Moon, Wing Commander 3, Megarace. Tel à Bertrand au 43 81 34 93.

Dép. 74 Vends jeux PC disk et CD entre 40 et 250 Frs. Tel au 50 95 51 47.

Dép. 75 Vends CD Rom NEC 3XI triple vitesse SCSI-2, kit SCSI 2 Adaptec 1515, le tout pour 900 Frs. Tel à Vadime au 43 71 25 57.

Dép. 75 Vends jeux originaux VF : Myst, Noctropolis, Transport Tycoon : 200 Frs ou échange cotnre Actua Soccer, In the First Degree. Tel au 42 01 12 68 après 18 h.

Dép. 75 Vends jeux CD et CX. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends barrettes 8 Mo 32 bits : 1400 Frs, carte vidéo VLB 2 Mo : 500 Frs, Streamer Iomega 250 Mo + K7 : 500 Frs. Tel à Sébastien au 40 30 03 94.

Dép. 75 Vends Turbo Pascal fort Windows 1.5 : 800 Frs à débattre. Tel au 43 31 96 22.

Dép. 75 Vends PC CD : Armoerst Fist, Doom 2, Tie, Ultima 8, Transport Tycoon, Quarantine... à 300 Frs, et Sim Tower 60 Frs, Lost Eden, Noctropolis à 90 Frs et pleins d'autres. Tel à Lipeng au 40 45 02 16.

Dép. 75 Vends barrettes Simm : 16 Mo : 2500 Frs, 32 Mo : 4000 Frs. Benoit Langrand 191 Rue d'Alesia 75014 Paris.

Dép. 75 Vends PC multimédia Olivetti 486 SX 25, CD Rom Panasonic, carte son 16 bits, HP 1 an, nbx jeux et utils CD et disk : Doom 2, Cyberia, F1, Hioctane... 4900 Frs. Tel au 49 83 06 91.

Dép. 75 Vends imprimante Star LC 10 couleurs avec rubans, intro FAF, Scanner NB Logitech, le tout pour 900 Frs ou 500 Frs chaque. Tel à Bertrand au 64 94 10 29.

Dép. 75 Vends 486 DX 33 256 Ko cachés, 210 Mo HD, souris, logitech, 4 Mo Ram, lecteurs 3,5» et 5,2», moniteur SVGA, carte vidéo 1 Mo, carte son 16 bits : 4200 Frs. Tel à Aziz au 43 45 48 39.

Dép. 75 Vends carte mère 486 VIP : PCI + VLB + ISA, 256 Ko cachés, ctrl Fast IDE, Evol P24J 400 Frs, vends CPU 486 Dx2 66 Intel 400 Frs à débattre. Tel à Vincent au 45 44 01 77 après 18 h.

Dép. 76 Vends jeux PC, liste à Thoa Jean-Paul 8 Rue des Violettes 76350 Oissel.

Dép. 77 Vends PC DX4 100 Intel, 8 Mo, 256 Ko cachés, VLB, carte Cirrus 5429, carte SCSI Adaptec 1542CF, HD 850 Mo, Fut SCSI2, lecteur 3», souris, écran SVGA 14» : 6500 Frs. Tel au 64 05 42 57.

Dép. 77 Vends lecteur 5» : 100 Frs. Tel au 64 68 05 86.

Dép. 77 Vends DX2 66 VLB 8 Mo, DD 540 Mo, écran 15», carte son SB16 ASP MCD, CD Rom Panasonic 4x, le tout sous garantie : 7000 Frs à débattre. Tel à Pascal au 64 80 74 67 le week-end.

Dép. 77 Vends PC 486 DX2 66, 20 Mo de Ram multimedia, DD 240 Mo, CD Rom double vitesse, SB 16 : 7800 Frs. Tel à Sébastien au 60 03 01 38.

Dép. 77 Vends Streamer 10 Mo 250 : 700 Frs, carte mère DX4 100 PCI, CPU Intel 1000 Frs, 2x4 Mo Simm : 700 Frs, CD Rom x2 : 400 Frs. Tel au 64 32 33 28 après 18 h.

Dép. 77 Vends CM VLB + CPU 486 DX 50, 8 Mo, CC, CV 1 Mo, le tout pour 2500 Frs, vends Ram 4 Mo et 8 Mo, cherche contacts PC pour échanges. Tel à Christophe au 64 45 73 57.

Dép. 78 Vends imprimante laser Fujits RX7100 : 800 Frs à débattre, vends originaux : LBA, WC Armada : prix à débattre. Tel après 18 h au 30 50 14 57 à Guillaume.

Dép. 78 Vends carte mère DX2 66, CD Rom double vitesse, prix à débattre. Tel à Alex après 18 h au 30 54 58 38.

Dép. 78 Vends PC DX4/100, écran 15» SVGA, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, CD x2, enceintes 80 w, game card - 2 ports joystick, SB Pro 2, nbx jeux : 8900 Frs à débattre. Tel au 39 52 40 48 après 20 h 30 à Christophe.

Dép. 78 Vends LBA CD, NBA Live 95 VF : 130 Frs. Tel à Christophe au 30 99 43 34.

Dép. 78 Vends jeux CD : Sam et Max, Ultima 8, Megarce, Arena, Reunion, Menzo Berranzan, 7th Guest : 180 Frs/jeu. Tel au 34 89 38 44.

Dép. 78 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo, DD 250 Mop, CD Rom double vitesse, carte son 32, SVGA 2 Mo, écran 15», nbx programmes : 8000 Frs. Tel à Vincent au 39 65 76 11 après 18 h 30.

Dép. 78 Vends 486 Dx 50, 240 Mo, 4 Mo Ram, CD Rom double vitesse, SB Pro, Win 3.1, Dos 5.0, très nbx jeux originaux : 5000 Frs. Tel à David au 30 82 62 04.

Dép. 80 Vends C 486 Dx2 66, 8 Mo, DD 420 Mo, SVGA 1 Mo, 256 Ko cachés, carte son, CD Rom 4x, écran 14», clavier, souris, joystick, nbx logiciels : 6900 Frs. Tel au 22 40 51 32.

Dép. 80 Vends imprimante couleur 24 aiguilles Citizen swift 200 : 500 Frs. Tel à Florent au 22 43 39 32.

Dép. 84 Vends micro-processeur 486 DX2 66 AMD + ventilateur : 300 Frs seul ou avec carte mère VLB 256 Ko cachés + Zif : 800 Frs. Tel au 90 34 45 44.

Dép. 88 Vends sur PC : Day of the Tentacle HD : 150 Frs, Commander Blood CD : 200 Frs, frais de port compris et Fade to Black : 270 Frs. Tel à Yann Bedel au 83 41 28 26.

Dép. 88 Vends écran VGA/mono : 600 Frs, Ali 200 w : 150 Frs, jeux : Delta 5, Dune 2, In Extremis, Subwar 200 Frs, clavier 102 touches : 150 Frs, livres. Richardot Pierre Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol.

Dép. 91 Vends 486 DX2 66, 8 Mo Ram, DD 540 Mo, SB16 ASP, lecteur CD Rom x2, carte vidéo IMO, écran SVGA : 5200 Frs. Tel au 60 80 39 02 après 18 h 30.

Dép. 91 Vends 486 DX4 100, VLB, 8 Mo Ram, ext 64 Mo, 540 Mo DD, Cirrus 5429 1 Mo ext 2 mo, 16 M de couleurs, écran 14» SVGA, souris, nb jeux et utils : 7000 Frs. Tel à Arnaud au 64 56 12 99.

Dép. 91 Vends jeux sur CD et disk à bas prix : X-Com (UFO 2), Tornado, EF2000. Tel à Arnaud au 69 84 84 01.

Dép. 91 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo Ram, 540 Mo DD, carte vidéo 1 Mo, écran 14», carte son SB16 ASP, lecteur CD double vitesse : 5200 Frs. Tel au 60 80 39 02 après 18 h.

Dép. 91 Vends PC 486 SX 25, 4 Mo, HD 80 Commodore, écran SVGA, souris, manettes, Dos 5.0, Windows 3.11, jeux, SB Pro, le tout pour 3800 Frs. Tel au 69 96 63 30.

Dép. 91 Vends 486 DX2 66, DD 250 Mo, SB Pro, CD Rom, SVGA 1 Mo, écran Philips 14», nbx jeux CD, utils : 6500 Frs. Tel à François le week-end au 64 96 56 07.

Dép. 91 Vends écran 15» (Haute résolution), énergie Stars : 1500 Frs. Tel au 69 24 03 78.

Dép. 91 Vends 486 DX33 VLB, 4 Mo Ram, DD 240 Mo, 2 lecteurs HD, Win 3.1, Dos 6, écran, carte SVGA, multimedia : CD Rom + SB 16 ASP multi CD, logiciels : 5500 Frs. Tel au 64 90 81 43 à Seb.

Dép. 92 Vends PC 486 SX 33 évolutif, 8 Mo Ram, carte SVGa 1 Mo, HD 340 Mo, CD, SB 16, logiciels, scanner 256 gris, boitier fax 9600, imprimante. Faire offre au 47 36 84 50 après 19 h.

Dép. 92 Vends stock d'OS/2 Warp, bonus pack et kit Internet inclus, logiciels neufs, non déballés : 300 Frs pièce, tarif dégressif par quantité. Tel à Eric au 46 26 66 99.

Dép. 92 Vends imprimante Epson LQ-100, ruban neuf, tbe avec cordon et manuel d'utilisation : 500 Frs. Tel à Frédéric au 47 88 29 22.

Dép. 92 Vends CPU DX 33 : 150 Frs, achète jeux CD Rom. Loubere Cédric 26 Bis Rue Dagobert 92110 Clichy ou tel au 47 37 47 84.

Dép. 92 Vends processeur DX2 66 Intel 250 Frs. Tel au 46 44 15 43 à Laurent.

Dép. 93 Vends jeux PC CD à petit prix avec notice. Tel à John au 48 33 04 38.

Dép. 93 Vends Pentium 90, 16 Mo, DD 850 Mo P10 Mode 4, écran Sony 15SF, vidéo S3868 1 Mo, CD 4x, SB 16, nbx jeux et utils : 13 000 Frs, le tout sous garantie. Tel au 48 47 37 63.

Dép. 93 Vends à bas prix disks et CD. Tel au 48 33 68 29.

Dép. 93 Vends jeu CD : Actua Soccer neuf, acheté 359 Frs, vendu 250 Frs. Tel à David au 43 08 76 10.

Dép. 93 Vends magno-optique Sony ext. 650 Mo, 6 cartouches : 6500 Frs. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends un CD 2x Mitsumi : 500 Frs et carte Sound Blaster Wave 32 : 800 Frs, le tout pour 1200 Frs. Tel au 43 63 04 76.

Dép. 93 Vends jeux PC CD à bas prix. Tel au 43 88 05 27.

Dép. 93 Vends 486 DX 40 8 Mo, 800 DD, CD Rom x2, écran 14» SVGA SB16 Value, enceintes Trust 2x30w, imprimante Epson Stylos 300, nbx jeux, utils : 7000 Frs. Tel au 43 03 10 34 après 19 h.

Dép. 93 Vends jeux CD : NBA Live 95, NHL Hockey 95, Wing Commander 3... à prix intéressant (150 Frs). Tel à Stéphane au 43 03 46 36.

Dép. 93 Vends jeux PC CD à bas prix. Bruno Bellay 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny.

Dép. 93 Vends jeux CD : Dark Forces, Star Trek NG, Prisoner of Ice, Kyrandia 3, Full Throttle (250 Frs pièce), jeux HD : Discworld, Bureau 13 (150 Frs pièce). Tel à Franck au 48 47 79 12.

Dép. 93 Vends jeux Pc CD et disks à bas prix. Tel à Jérémy au 48 33 68 29 ou à Nicolas Jérémy 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers.

Dép. 94 Vends jeux PC à prix intéressant. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 94 Vends processeurs P100 Mhz et 133 Mhz à bas prix, vends mémoire 32 bits, vends CD Rom Panasonic x2 : 400 Frs. Tel à Nico au 48 85 14 76.

Dép. 94 Vends CD Rom Magic Carpet, NBA JAM, Psycho Pinball, le tout 300 Frs, Comand and Conquer. Tel au 43 74 17 55.

Dép. 94 Vends carte graphique : MGA Matrox, Ultima 2, PCI 2 Mo 64 bits : 1300 Frs, ET4000 PCI 1 Mo, état neuf, jamais servie : 550 Frs. Tel au 48 8392 05 à Thomas.

Dép. 94 Vends carte vidéo PCI Matrox 2 MB ext 4 Mb : 1000 Frs, Système exploitation 32 bits OS 2 Warp Ver. 3, Bonus Pack dans emballage origine : 500 Frs. Tel au 48 53 18 03 à Paul.

Dép. 95 Vends PC 486 DX2 66, 420 Mo, CD x4, SB Wave 32, 8 Mo Ram, écran SVGA, carte fax, modem, minitel, Windows 95, Word Excel, Excell, nbx jeux, matos : 9000 Frs. Tel au 39 94 40 92 ou le soir au 39 92 56 51.

Dép. 95 Vends CM + CPU 486 Dx2 66 : 800 Frs, 8 x 1 Mo : 1200 Frs, carte vidéo Diamond VLB 2 Mo : 800 Frs, carte controleur Promise VLB : 650 Frs, CD Rom Panasonic double vitesse : 500 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 99 Vends DX2 66, 8 Mo Ram, DD 420 Mo, 170 Mo, carte vidéo 1 Mo ET4000, sauvegarde streamer QIC 80, Sound Blaster : 6500 Frs. Tel à Laurent le soir au 45 01 27 39.


P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

68

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI ❑ MAC

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX



Armez vos Héros, Préparez vos troupes, Révisez vos Sorts,
un Royaume vous attend...
HEROES
of Might and Magic
Des dizaines d'heures de jeu !
18 scénarios avec niveaux de difficulté configurables !
4 modes de jeu : réseau, modem, hot seat ou contre l'ordinateur !
4 campagnes de guerre riches en rebondissements !
Graphismes en SVGA d'une finesse exceptionnelle !
Joystick : 89% Courez l'acheter avant qu'il ne soit en rupture de stock !
PC Team : 89% Graphiquement très réussi et doté d'une bande son et d'effets sonores géniaux.
CD Média : 9/10 Prenez garde : si vous essayez ce jeu, vous risquez de ne pas pouvoir vous en détacher pendant plusieurs jours. Non stop.
PC Loisirs : ★★★★ La richesse de ce jeu et la facilité avec laquelle on rentre dans le vif du sujet font de ce titre de New World Computing un petit chef d'oeuvre.
BIENTÔT DISPONIBLE SUR CD-ROM PC
EN VERSION FRANÇAISE
NEW WORLD COMPUTING, INC®
© 1994 New World Computing, Inc. Heroes of Might and Magic is a trademark of New World Computing, Inc. New World Computing, its distinctive logo and Might and Magic are registered trademarks of New World Computing, Inc. All rights reserved. IBM screenshots. Actual screens may vary.
Ubi Soft
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
Tél : 48 18 50 00 Fax : 48 57 07 41
Internet : http://www.ubisoft.com
36 15 Ubi Soft (1,29 F la minute)